

A group of children are running on a grassy field. In the foreground, a girl in a blue shirt is running towards the camera, followed by other children in various colored shirts. There are colorful inflatable obstacles on the ground. The background shows trees and a building under a clear sky.

др Александар Ивановски

др Небојша Јотов

др Горан Пребег

др Душан Митић

ПРИРУЧНИК ЗА АНИМАТОРЕ ЦЕНТРА ДЕЧЈИХ ЛЕТОВАЛИШТА И ОПОРАВИЛИШТА ГРАДА БЕОГРАДА

ПРОГРАМИ АНИМАЦИЈЕ ЗА ПРЕДШКОЛСКИ И ШКОЛСКИ УЗРАСТ

Београд, 2025.

др Александар Ивановски

др Небојша Јотов

др Горан Пребег

др Душан Митић

**ПРИРУЧНИК ЗА АНИМАТОРЕ
ЦЕНТРА ДЕЧЈИХ ЛЕТОВАЛИШТА И
ОПОРАВИЛИШТА ГРАДА БЕОГРАДА**

**ПРОГРАМИ АНИМАЦИЈЕ
ЗА ПРЕДШКОЛСКИ И ШКОЛСКИ
УЗРАСТ**

Београд, 2025.

Ауџори

**др Александар Ивановски, др Јотов Небојша, др Горан Пребег
и др Душан Митић**

Издавач

**Центар дечјих летовалишта и опоравилишта града Београда
в.д директора Богдан Ставров**

Рецензенти др Сретен Срећковић

др Владимир Милетић

Коректор и лектура

Александра Пуртић

Компјутерска обрада

Горан Пребег

Графички дизајн и дизајн корица

Владимир Хаџи-Пулевски

др Александар Ивановски

др Небојша Јотов

др Горан Пребег

др Душан Митић

**ПРИРУЧНИК ЗА АНИМАТОРЕ
ЦЕНТРА ДЕЧЈИХ ЛЕТОВАЛИШТА И
ОПОРАВИЛИШТА ГРАДА БЕОГРАДА**

**ПРОГРАМИ АНИМАЦИЈЕ
ЗА ПРЕДШКОЛСКИ И ШКОЛСКИ
УЗРАСТ**

Београд, 2025.

Предговор

Овај приручник настао је из потребе и жеље да се обједини вишегодишња пракса, знање и искуство које се свакодневно обликује у јединственој установи у нашој земљи посвећеној деци – Центру дечјих летовалишта и опоравилишта града Београда. Писан је за вас који сте сваког дана са децом – у природи, игри, осмеху, неизвесности, изазову и у подршци.

Центар није само организатор дечјих путовања и рекреација. Он је временски мост између вртића, школских клупа и слободног простора детињства, простор где се дете измешта из свакодневице и улази у свет другарства, игре, покрета и природе. У његових шест планинских одмаралишта – Митровац на Тари, Стеван Филиповић на Дивчибарама, Рудник на Руднику, Букуља у Аранђеловцу, Шупља стена на Авали и Станишинци на Гочу – деца не бораве само због чистог ваздуха и добре хране, већ и због програма који су наменски креирани за њихов раст, едукацију и социјализацију. Управо у том простору појављује се аниматор као спона између дечје спонтаности и васпитне структуре. У Центру, аниматор није пуки извођач програма нити забављач. Његова улога је педагошка и развојна, он ослушкује групу, препознаје тренутак, повезује емоцију и активност.

Он зна да препозна дете које се повукло и да оснажи оно које жели да искаже себе. Он покреће и креира активности, где сваком дану боравка даје посебан смисао. Његов задатак је да кроз игру, покрет, радионицу, плес или тишину увеже дете са групом, природом и са собом.

Овај приручник настао је искључиво за потребе Центра дечјих летовалишта, у сарадњи са професорима Београдске школе за аниматоре и као одраз специфичног контекста у којем аниматор Центра свакодневно делује. Игре и активности које су предложене у овом материјалу осмишљене су да одговоре реалним условима рада у одмаралиштима и најважније, да уважавају индивидуалност и богатство дечје групе, да уважавају сезонске разлике, узрастне карактеристике

деце, трајање боравка, ритам дана и најважније индивидуалност и богатство дечје групе.

Аниматор Центра има привилегију да са децом дели дан од јутарње гимнастике до вечерње забаве.

Он је део њихових првих пријатељстава ван вртћа или школе, њихових победа на полигону, првих симпатија, њихових питања о патуљцима на Гочу или медведима на Тари. Он ствара и прати ритам активности уз разумевање динамике групе.

Зато овај приручник није само збирка игара. Он је позив аниматору да буде пажљив водич, креативан ослонац и педагошки савезник сваком детету које закорачи у одмаралишта Центра. Нека ове странице буду алат, инспирација и потврда важности онога што свакодневно раде аниматори – у име детета које расте док се игра.

у Београду, 11. 05. 2025 године

в.д. директора
Бојдан Сивров

Рецензија дела:

„Програми анимације за предшколски и школски узраст – методски приручник”

аутори др Александар Ивановски, др Небојша Јотов, др Горан Пребег и др Душан Митић

„Програми анимације за предшколски и школски узраст – методски приручник”, представља свеобухватан водич који се бави кључним аспектима анимације у раду са децом предшколског и школског узраста. Овај приручник пружа важан увид у методолошке приступе и практичне примере усмерене ка развоју дечјих социјалних, емоционалних и моторичких вештина. Приручник се фокусира на улогу аниматора као кључне фигуре у обогаћивању искустава деце кроз различите облике игре и интеракције. Аутори јасно истичу значај тима аниматора, постављајући темеље за ефикасну комуникацију и сарадњу међу члановима тима, што доприноси успешној реализацији програмских садржаја. Садржај је организован на јасан и логичан начин, почевши од уводних дефиниција и карактеристика анимације, преко детаљног објашњења метода и стратегија ангажовања деце, до практичних примера и закључака. Овај приручник не само да нуди теоријску основу, већ и конкретне смернице које могу послужити како професионалцима у анимацији, тако и едукаторима и родитељима. Осим тога, приручник нуди савете о важности позитивног става и комуникације, као и примере различитих игара које могу бити коришћене у пракси. Тиме се додатно истиче вредност анимације као облика подршке у развоју деце, омогућавајући им да се изразе и развијају у сигурном окружењу. Укратко, „Програми анимације за предшколски и школски узраст – методски приручник “ је одлично структуриран и изузетно користан приручник, који пружа не само теоријске основе, већ и практичне савете, чиме значајно доприноси развоју анимације као дисциплине, али и подршци у образовању деце.

Др Сретен Срећковић
Висока спортска и здравствена школа
Београд

Рецензија писаног дела:

“ПРОГРАМИ АНИМАЦИЈЕ ЗА ПРЕДШКОЛСКИ И ШКОЛСКИ УЗРАСТ – МЕТОДИЧКИ ПРИРУЧНИК”

аутори др Александра Ивановски, др Небојше Јотова,
др Горана Пребега и др Душана Митића

Тесла је кроз “Прилагођавање Анђела” на путу духовног сазревања, посматрао феномен игре и недвосмислено указивао на то, да игра представља највиши степен достигнућа – савршенства у свакој друштвеној области. Сходно поменутом, приложено писано дело је “игра” настала из “игре” аутора коју они не “играју”, већ је искрено и са љубављу живе и деле са другима. Текст представља временску слику, тачније године искуства материјализоване кроз ову публикацију.

Васпитање би се могло посматрати као уметнички процес кога одликује трајање, а оно последично захтева стрпљење у коме је задатак васпитача да креира уметничко дело са којим и он паралелно сазрева. Према томе, аутори у публикацији сумирају свој професионални ангажман и своје сазревање у свету анимације деце доводе до највишег стадијума у методичком смислу, а то је несебично дељење усвојених знања са другима. Овим писаним подухватом, ауторски тим је свој животни рад, кроз игру, довео до савршенства уметничког дела.

Садржај публикације “Програми анимације за предшколски и школски узраст – методички приручник”, представља једну значајну новину у уско стручној литератури, која се бави радом са децом. Пред читаоцима се појавио један садржајан, интересантан текстуални спис, у коме аутори презентују начин како да “анимирају” читаоце чије се интересовање везује за рад са поменутом узрасном категоријом. Писано дело је провокативном професионис за ширу групу интересената као што су педагози, наставници, васпитачи, рекреатори, аниматори, родитељи...

Најкраће, игра, љубав, брига, деца, васпитање, организација... биле би метаознаке приложеног рукописа. Рукопис даје приказ комплексне улоге и феномена аниматора и њихов развој од учесника у игри до организатора игре. Кроз оригинални приступ аутора и приложена упутства, рад са децом, који је сам по себи сложена област, постаје право уживање. Енергија знања и љубави усмерена и уложена у дечију игру бива "враћена" организаторима у позитивном смислу увек у већој мери од предате. Поштовани корисници приручника немојте чекати, већ прихватите изазов пратећи упутства аутора!

Садржај књиге представља вишедеценијска искуства ауторског тима, перфектно "упакована" на стотинак страна текста са детаљним описом радионица, као и богатом систематизацијом игара сагледаних са више аспекта.

Поред свега наведеног, чињеница је да је сам ауторски тим, скуп широко признатих ауторитета ове јединствене интересне сфере, а посебно када је реч о заједничком пројекту као што је овај, настављен трагом и визијом професора Живановића.

С обзиром да је област детаљно приказана кроз методичка упутства, рукопис у потпуности може бити коришћен за потребе праксе будућих стручњака и тиме се сврстати у образовну литературу.

Др Владимир Милетић,
ванредни професор
Факултет спорта и физичког васпитања –
Универзитет у Београду

Прича о Центру

У свакој генерацији постоји једна заједничка нит, а то је сећање на боравак у природи, на планини и дане када су се први пут одвојили од родитеља, јели са другарима и научили како се чувају природа и пријатељство. Те успомене живе захваљујући Центру дечјих летовалишта и опоравилишта града Београда. Још од давне 1956. године, када је основана са циљем да деци обезбеди здравствени опоравак у природи, ова установа већ 70 година чува своју мисију да кроз рекреативне боравке пружи сигурност, радост и незаборавне тренутке на најлепшим планинама Србије.

Центар је спона између детета и природе, између знатижеље и сазнања, игре и одговорности, свакодневице и света. Основан као одговор на потребу да деца Београда имају приступ здравој средини, опоравку и рекреацији, Центар је израстао у важну тачку детињства – место где се спајају образовање, дружење, забава и спорт.

Наша делатност није само организација путовања. Наша основна делатност је васпитавање кроз доживљај. Кроз програме које Центар спроводи комбинују се едукативни, историјски и рекреативни елементи, пружајући деци богато и незаборавно искуство.

Објекти Центра су куће ванвременских успомена. У њима се спава мирно, здраво једе, игра гласно и учи како се чува природа. У сваком програму присутна је педагошка сврха, утемељена на разумевању детета и потребама савременог одрастања прилагођена узрасту и индивидуалним потребама. Улога аниматора је да, управо садржаје оваквих програма, спроводи кроз целодневне активности са децом. Позив аниматора је да буде пажљив водич, креативан ослонац и педагошки савезник сваком детету које борави у одмаралиштима Центра.

„Шупља стена“ на Авали

На само двадесетак километара од градске гужве, у хладу борове шуме, налази се Шупља стена – место које чува сећање на срећно детињство. Ова зелена оаза данас пружа деци сигурно и инспиративно окружење за дневне излете, боравке у природи и прве авантуре. Смештен на локалитету “руже ветрова”, у заштићеном природном подручју планине Авала, ово место нуди идеалне услове за боравак деце.

Укупан капацитет објекта је 70 лежајева, распоређених у два одвојена објекта који заједно чине мали, функционални кампус у природи. У првом објекту налази се ресторан отвореног типа, као и четири студија, који су удобно опремљени и идеални за предах викендом. Други објект је место игре и учења. Њега чине рецепција, вишекреветне собе, амбуланта, играоница у којој дани пролазе у забави и учионица у којој се уче прва слова кроз игру, разговор и цртање.

Двориште је ограђено и густом шумом одвојено од прометне градске саобраћајнице, сигурно и пуно садржаја за најмлађе. Поседује мобилијар за игру, стазу за трчање, два терена за кошарку, одбојку, рукомет и мали фудбал. У Шупљој стени се све дешава природно – смех, раст и другарство. Сваки боравак овде је уједно и први прави боравак ван кућа, али под строгим оком брижних васпитача и аниматора.

Авала је станиште за 67 врста птица од којих је, Уредбом о реткостима, 21 врста заштићена, као и преко 600 различитих врста биљака. Као заштићено природно добро од 2007. године, ова планина је за децу ризница природе, а Шупља стена је место где се град и природа додирују – довољно близу да се лако стигне, а довољно далеко да се заборави свакодневица.

Поред природних садржаја Авала има и велики културно-историјски значај. На њеном врху налазило се старо утврђење Жрнов. Верује се да су прво Келти саградили ову средњовековну тврђаву на том простору. По наређењу краља Александра Карађорђевића Жрнов је миниран и на том месту се подигао монументални маузолеј Незнаном јунаку. Овај споменик, завршен 1938. године, посвећен је свим незнатим српским војницима палим у Првом светском рату. Данас се на врху Авале деца

могу упознати са овим импозантним спомеником кроз приче свештеника цркве Светог деспота Стефана Лазаревића, уз објашњење зашто горе бакље и ко су били “незнани јунаци”, а који о историји овог места приповеда деци на симболичан и достојанствен начин.

На Авали се налазе и други споменици који причају занимљиве приче. Један од њих је споменик Васи Чарапићу, народном јунаку Првог српског устанка познатом као “Змај од Авале”, који је погинуо јуришајући на дахије 1804. године. У подножју Авале, код Чарапићевог бреста, овај војвода је окупљао устанике, а данас тамо стоји обележје посвећено њему, где деца могу да чују о устанку и херојству.

Најпрепознатљивији симбол Авале свакако је Авалски торањ, најлепша панорама Србије са 122м висине. Он је чувар хоризонта Београда, тиха стража на самом врху планине, симбол који повезује небо и земљу, прошлост и садашњост, комуникацију и културу. Осмишљен као треножац, симболизује српску традицију и стабилност и представља стуб Београда који нас дочекује када се враћамо кући. За децу торањ је репетитор путем кога они прослеђују своје значајне поруке свету.

Маскота: Веверица Жирка 🐿 – познаје сваки бор, сваку стазу и на њеној љуљашци најлепше дотакнемо прве гране борове. Њена енергија и радозналост подстичу децу да уче и истражују природу на београдској планини.



„Стеван Филиповић“ на Дивчибарама

На висоравни Маљена, окупан чистим ваздухом и обасјан планинским сунцем, смештен је објекат „Стеван Филиповић“. Генерације га памте по шетњама кроз планинске ливаде, дивним видиковцима и управнику Ралету, који годинама уназад насмејано дочекује децу и својим причама ствара незаборавне успомене које се памте кроз генерације. У овом дому природе сваки боравак је нова страница у дечјем дневнику сећања.

Капацитетом од 240 места овај објекат осваја сребрну медаљу по броју кревета, одмах иза Митровца. Собе по мери детета, уз незаборавне проводе у дискотеци, чине овај објекат омиљеним када се бира где ће се правити прве грудве, као и ко ће први да прошета кроз ливаду нарциса у пролеће. Ограђен спортски терен чува лопте на окупу, а навијање за омиљену групу чује се са трибина све до сумрака. Након доброг залогаја, песме и таблице множења понављају се у учионици. Амбуланта је ту да све протекне у најбољем реду под будним оком лекара.

Дивчибаре нису занимљиве само по природи, већ и по причама, легендама и традицији. Име овог необичног места настало је по мотиву једног тужног предања о девојци која је настрадала у бујици реке, када је са својим стадом желела да пређе набујалу реку Црна Каменица. Мештани су висораван назвали Дивчибаре – што на старомсрпском значи „девојачке баре“. Аниматор деци кроз ову причу предочава изазове који могу да се догоде на планинама, али и да на креативан начин запамте име места у ком бораве. Поред ове приче из народног предања Дивчибаре краси и мит о планинској вили. У ваљевском крају прича се да Дивчибаре има своју вилу заштитницу по имену Равијојла. Предање каже да је та вила, очарана лепотом маљенских планина, одабрала Дивчибаре за свој дом и да наводно живи у једној скривеној шуми званој Вилин гај, крај водопада Скакало. Ове бајковите приче, премда нису историјске, буде интересовање деце тако да кроз њих могу да замишљају невидљиву вилу како штити планину и како сваки поветарац можда крије њено присуство.

Видиковац „Краљев сто“, према легенди, назив је добио по краљу Душану. Легенда каже да је управо ту, на тој широкој стени, цар Душан Силни боравио током једне битке против Угара. Тамо је седео као на прес-

толу, посматрајући планину и организујући свој подухват. Стена је била природни видиковац и комуникациона табла, где су доношене важне одлуке о биткама и где је краљ могао сигурно да посматра терен.

Управо је овај видиковац место где небо и земља причају приче о старим временима, а на ком деца размишљају шта би желела да постану када порасту.

Маскота: Лептирић Шаренић 🦋 – лепрша кроз све програме и боји сваки боравак весељем, као траг за дететом које сања отворених очију. Раздраган, децу проводи кроз поље нарциса и пољског цвећа, учећи их како се оно правилно бере и прави хербаријум.



„Рудник“ на Руднику

На узвишењима између Горњег Милановца и Такова, под крошњама густе букове шуме и највишег Цвијићевог врха (1132 м), названог по славном српском географу Јовану Цвијићу, смештен је објекат као из дечје маште – место које носи тишину планине, шапат прошлости и осмех детињства. Објекат је топао, планински, са вишекреветним собама, отвореним биоскопом, амбулантом и великим спортским теренима који свакодневно одјекују корацима и смехом. Учионица чува прегршт утисака које су деца написала у паузама између шетње и игре.

Ова планина је густо пошумљена јер преко 60% површина покривају шуме, што је још 1922. године било разлог да Рудник буде проглашен за ваздушну бању и климатско лечилиште. Ту, у подножју планине, све одише лепотом боравка на свежем ваздуху – непретенциозно, али богато садржајем. Разноврсна вегетација утиче да Рудник има благу и пријатну микроклиму са пуно сунчаних дана и чистим озонизованим ваздухом због чега се посебно препоручује боравак деци баш на овом простору. Домаћи мед, послатице и традиција здраве исхране додатно обликују доживљај, а безбедност и капацитет објекта од 130 кревета омогућавају да велики број деце борави истовремено, а да ипак сваки дан имају свој мирни кутак.

Али оно што ову планину чини посебном није само уживање у садашњем тренутку, већ и наслаге давних времена. Рудник је планина тајних слојева. У њеним дубинама крију се приче старије од многих књига. Римљани су копали унутрашњост планине, тражећи камен који светлуца – сребро, олово, и драгоцене руде које су сјајем откривале богатство.

У средњем веку долазе Саси, вешти немачки рудари, које су српски владари позивали да отворе руднике у брдима. Са њима су стигли алати, обичаји, страни језици и остали записи у камену. Данас готово да нема трагова њихових копова, али се прича и даље преноси тихо, као што се преноси легенда.

Једна од најузбудљивијих прича везаних за Рудник јесте легенда о Проклетој Јерини. Јерина (Ирина Кантакузин) била је жена деспота Ђурђа Бранковића у 15. веку, а у народу је остала упамћена као омражена “проклета” кнегиња због тешких намета. Предање каже да је Јерина једно

време боравила на Руднику, где је надгледала изградњу моћне тврђаве на врху званом Острвица и управо ту, изнад самог насеља, надвија се ова камена тврђава високо изнад шуме. На њеном врху и даље стоје зидине Јерининог града. Прича о књегињи се и завршава у тврђави сна и камена јер се она овде склонила у последњим данима своје власти.

За децу, Рудник је више од природне учионице. То је простор где се планина не само види, већ и осећа: под прстима кад пипну хладан камен, у ваздуху кад удишу мирисе боровине и у тишини кад погледају према Острвици. Овде, где је некада светлуцао сребрни камен, данас светлуцају очи малишана док истражују трагове прошлих векова.

И то није крај историје.

Са падина Рудника, према Такову, одиграо се још један важан део српске историје. Управо овде, 1815. године, Милош Обреновић је подигао Други српски устанак. У сенци ових брда, договарали су се први покрети слободе, тихо и одлучно. Рудник је тада постао више од планине, он био је сведок буђења народа, симбол пркоса и воље да се живот не препушта туђој власти.

За децу, ово није само лекција из историје већ позив на разумевање слободе, кроз приче које се не налазе само у књигама, већ у корацима и стазама које прате трагове предака.

Маскота: Пчелица Сунчица 🐝 – зуји између радионица, доноси осмехе и брижљиво пази на ред и рад, баш као у својој кошници. Децу дочекује са већ испланираним програмом, како би их провела кроз што више садржаја које ће им Рудник учинити незаборавним.



„Букуља“ у Аранђеловцу

У подножју планине Букуље, удаљен на само сат времена од престонице Србије, налази се једно од најшармантнијих одмаралишта Центра. Букуља је место где се природа, историја и култура сусрећу и у ком деца могу да шетају парком скулптура, пију изворску воду и уживају у шумском амбијенту.

Комплетно реновиран објекат чине две зграде модерно уређене да својим садржајем потпуно одговарају потребама деце која бораве у њему. Вишекреветне собе ће чувати тајне за чак 150 малишана, што представља капацитет овог објекта, уз учионицу где се вредно учи и такмичи у квизовима. Прве победе ће се низати на теренима за спорт, а добру кондицију ће деца одржати на трим стази са препрекама, у близини парка. Због своје позиције и близине Београду, Букуља је савршена за краће едукативне боравке, за децу млађег узраста и прве самосталне излете. Објекат је простран, удобан и отворен ка зеленилу, са амбијентом који подсећа на живу позорницу.

Деци је изузетно занимљив податак да је Букуља заправо угашени вулкан, о чему сведочи присуство гранитних стена специфичног састава на њеним обронцима. Захваљујући том вулканском пореклу, тло обилује минералима, те се у подножју планине налазе изворишта чувене минералне воде Књаз Милош. Планина је својеврсни „чувар“ Аранђеловца јер њене шуме штите град од јаких ветрова и пружају пријатну климу.

Природа Букуље одликује се богатим биодиверзитетом. Густе шуме букве и храста дом су многим животињама, те се на падинама могу опазити срне и групе дивљих свиња, а често се може чути куцање детлића или песма разних врста птица. Децу ће обрадовати трагови шумских становника – отисци папака или трагови на стаблима које су глодале веверице. Посебна атракција за најмлађе на врху Букуље је дрвена осматрачница (видиковац). До ње води уређена стаза кроз шуму, а са видиковца се пружа поглед од 360 степени где се, у ведрим данима, виде далеки обриси Авале и валовити пејзаж Шумадије. Овај панорамски призор омогућава деци да са висине сагледају град, околне шуме и поља, што искуство боравка чини незаборавним.

Букуља није само природна оаза већ и подручје богато културно-историјским занимљивостима. На ободу планине смештен је град

Аранђеловац, познат по лековитој Буковичкој бањи која је од 19. века била монденско лечилиште. Лековита минерална вода овде се користи за пиће и купке, а забележено је и да је просветитељ Доситеј Обрадовић посећивао извор верујући у благотворност те воде. Кнез Милош Обреновић такође је допринео угледу бање, доводећи српско племство да ужива у лековитом својству минералних купки. Данас прелепи парк Буковичке бање, са столетним стаблима, спаја подножје Букуље са градом и подсећа на ову дугу традицију.

Подно планине Букуље, у срцу Шумадије, деца данас шетају међу стаблима букве, слушају шуштање лишћа и гледају даљине са видиковца, не знајући можда да су управо овде, у овом крају, почеле прве искре борбе за слободу.

Јер не тако далеко одавде, у месту Орашац, под окриљем шуме, Карађорђе Петровић је 1804. године подигао Први српски устанак. Под крошњама сличним овима на Букуљи, родила се нада о ослобођењу.

Управо зато Букуља није само планина здравог ваздуха и чисте воде, она је и планина сећања, где свака стаза носи причу, а свака стена може бити глас прошлости.

Посебно благо Букуље налази се испод њених стена – пећина Рисовача. На улазу у Аранђеловац, смештена је ова пећина која је једно од најзначајнијих праисторијских налазишта у Србији. У Рисовачи су откривени остаци живота неандерталаца: камени алат, кости животиња и огњишта стари преко 30.000 година. Ова чињеница може бити изузетно узбудљива за децу, сазнање да су пећину некада давно настањивали ловци из леденог доба и пећински медведи буди машту и подстиче их да кроз игру замисле живот прачовека. Букуља тако спаја занимљивости природе и историје: од вулканских стена и букових шума до легенди о кнежевима у бањи и трагова давних људи који су овде живели у доба мајмунџица.

Маскота: Мачак Веселин 🐱 – увек елегантан, али спреман за игру. Његове шапе знају све пречице кроз шуму, сваки кутак парка, као и приче о историји овог места.



„Митровац“ на Тари

У срцу Националног парка Тара, на самој граници са нетакнутом природом, налази се одмаралиште Митровац – један од највећих, најпознатијих и највољенијих објеката Центра дечјих летовалишта Београда. Од давне 1979. године ово одмаралиште је угостило генерације које се и сада радо враћају у место где су се први пут заљубили, видели најсјајније звезде, направили прве скијашке кораке, али и открили да ће се жеља остварити ако загрлиш Панчићеву оморику.

На надморској висини од 1.082 метра, у простору који подједнако дише тишином планине и дечјим смехом, смештен је комплекс од седам павиљона грађених у планинском стилу и са погледом који се памти. Капацитет од преко 640 кревета омогућава боравак бројним групама, али сваки корак у овом простору зрачи пажњом и сигурношћу. Зимом се претвара у царство снега, а лети у шумску академију.

Митровац је више од објекта – то је место где се деца буде уз цвркулт птица, уче шта значи право другарство и осећај слободе, који само планина зна да пружи. У склопу комплекса налазе се затворени базен, учионице, дискотека, спортски терени и омиљена „Качара“ – ресторан који одише мирисима домаће хране и топлим гостопримством.

Тара за децу није само планина већ је жива учионица из које крећу многе мале експедиције. Деца имају прилику да уче о биодиверзитету, о биљкама које расту само на овом простору, о Панчићевој оморици, ретким птицама и наравно о мрком медведу. Тајна учења не лежи само у књигама, већ у стазама које воде до Бањске стене која пружа најлепши поглед на Дрину и језеро Перућац.

Заовинско језеро, скривено међу боровима Националног парка Тара, делује као да га је природа насликала. Створено вештачком акумулацијом, али савршено уклопљено у пејзаж, ово језеро није само туристичка атракција већ је лекција из екологије и географије. У његовој близини деца уче о очувању природе, о биљкама које се налазе само на том подручју и о значају питке воде.

Црвени поток је јединствен природни резерват у земљи који са првим капима кише поприма црвену боју од иловаче којом је прекривен. И

наравно, незаобилазна Тепих ливада, једно од најчудеснијих места на Тари. Легенда каже да она скрива тајну о корњачи Милици, која зна како се разговара с дрвећем и како се препознају праве вредности – стрпљење, храброст и пријатељство.

Биодиверзитет* није само појам – то је начин да деца разумеју свет око себе, да се повежу с природом и да науче да чувају оно што не може да се обнови брзо. Сваки цвет, лист, камен, птица или медвед део су једне веће слагалице коју дете може да упозна управо кроз пажљиво вођене активности у природи. Учење о биодиверзитету није намењено само преношењу знања већ оно развија емпатију, одговорност и свест о заштити природе, што је кључно у раном узрасту.

Поред природних лепота, Тара крије и богату средњовековну историју. Манастир Рача, подигнут у 13. веку у долини реке Раче, право је историјско благо и здање Немањића, један од првих манастира који је био чувар писмености кроз векове. За време Турака, монаси манастира су се крили у пећинама Таре и преписивајући књиге сачували су српску књижевност (Рачанска преписивачка школа).

На Митровцу се налази и Центар за посетиоце Националног парка са малим музејом природе и културе где деца могу да виде изложбене примерке старих алата, ношњи, макета животиња и биљака кроз мулти-медијалну презентацију.

Маскота: Меда Тарко 🐻 није само симпатичан пратилац деце, већ и симбол мрког медведа, најпознатијег становника Таре. Кроз Таркове приче деца уче о заштити природе, животињама које овде живе и важности очувања станишта. Тарко је тихи водич кроз шуму, који зна сваку стазу, свако дрво и сваки звездани поглед са видиковаца.



* (Биодиверзитет је биолошка разноврсност представља богатство живота у свим облицима – биљке, животиње, гљиве, микроорганизми – као и разноврсна природна станишта у којима они живе (шуме, реке, ливаде, планине...)).

„Станишинци“ на Гочу

На благим обронцима планине Гоч, међу столетним стаблима и тихим потоцима, смештено је наше одмаралиште Станишинци – скривени бисер Центра, где природа постаје учитељ, а деца главни јунаци сваке шумске приче. Налази се на 780 метара надморске висине, наомак Врњачке Бање и одише миром и једноставношћу која одмара душу.

У Станишницима може да се дружи и до 130 деце, колики је и капацитет овог објекта. Дружење у вишекреветним собама за најмлађу децу представља важан тренутак у социјализацији. Све собе су окренуте ка планини тако да децу свако јутро буди природа. У приземљу се налази пространа трпезарија, где се уз домаће оброке деле први утисци, праве планови за најбоље фризури и договара које ће се песме певати на караокама.

Објекат има све што је потребно за богат дечји програм: учионицу, дискотеку у којој се играју први плесови уз осмехе и светлосне ефекте, као и отворени спортски терен који је током дана испуњен звуцима навијања и спортским духом. Око зграде се простире велико двориште, ограђено и безбедно, са клупицама под крошњама, воденицом и путањама које воде право кроз шуму у авантуру.

Шумска пространства Гоча чине га правим школским полигоном на отвореном за најмлађе љубитеље природе. Биљни свет Гоча обилује и лековитим травама: ливаде и пропланци пуни су кантариона, мајчине душице, нане и других биљака које локално становништво бере за чајеве. Лети су обронци богати шумским плодовима – боровницама, купинама и јагодама. Деца често уживају у потрази за овим плодовима, учећи успут од аниматора које су биљке јестиве, а које не. Интересантно је да је Гоч познат и по пчеларству, те се на ободима шума виде бројне дрвене кошнице. Обилазећи Гоч групе деце могу посетити и неког од пчелара који ће им показати кошнице и објаснити важност пчела у екосистему, што представља драгоцену искуство.

Сам назив Гоч у народу се повезује са појмом “голети” (јер су неки врхови огољени) или са старим изразом за врсту брда. Ипак, једна историјска занимљивост издваја се као права детективска прича за децу:

на Гочу постоји локалитет зван “Римско гробље”, али изненађење је да ту заправо нису сахрањени Римљани, већ Саси рудари из средњег века! У 13. и 14. веку, у доба владавине Немањића, немачки рудари Саси доведени су у ове крајеве да ваде руду гвожђа из планине Гоч. Ова прича је сјајна прилика да деца схвате како назив места може да завара и како се упорним истраживањем откривају прави слојеви историје. У подножју планине налази се чувена Врњачка бања, чији су термални извори били познати још у римско доба.

У Станишинцима се дани броје по шетњама до воденичара и старинске сеоске школе, по црквеним звонима из давнина и домаћим животињама које деца могу да упознају у околини. Спортском духу доприноси игралиште са љуљашкама, теренима и мобилијаром, док поглед на Копаоник и Жељин свакодневно одузима дах. Бити на Гочу значи живети неколико дана другачије – у складу са шумом, својим вршњацима и природом која воли да јој се враћамо.

Станишинци нису познати само по природи. Већ годинама, деца овде долазе са посебном мисијом – да пронађу гочке патуљке, створења из народних предања која се, како кажу, појављују само најрадозналијима. У свакој шетњи постоји шанса да се сретне њихов траг: звезда у маховини, камен који светлуца на сунцу или неки слаткиш који су заборавили.

Маскота: Плави зека Гочко 🐰 ведар и брз планински водич, увек на опрезу да први примети патуљка иза неког дрвета. Он децу води у шетње кроз шуму, подучава их где расте лековито биље и како се у шуми оставља само траг у срцу, али не и у природи.



САДРЖАЈ

1. УВОД	1
2. АНИМАТОР	3
2.1. ТИМСКИ РАД И ОДНОСИ У ТИМУ АНИМАТОРА	7
3. АНИМАЦИЈА	11
3.1. КАРАКТЕРИСТИКЕ ДЕЦЕ ПРЕДШКОЛСКОГ И МЛАЂЕГ ШКОЛСКОГ УЗРАСТА	11
3.2. ДЕЧИЈА АНИМАЦИЈА	12
3.3. МЕТОДЕ ДЕЧИЈЕ АНИМАЦИЈЕ	13
3.4. ИГРА	16
4. ПРОГРАМИ ДЕЧИЈЕ АНИМАЦИЈЕ	20
4.1. ПРИМЕРИ ДОБРЕ ПРАКСЕ са теоријским и методичким напоменама	20
4.2. КОНСТРУКТОРСКО – СТВАРАЛАЧКА ИГРАОНИЦА	27
4.3. ЛИКОВНА ИГРАОНИЦА	32
4.4. МАСКЕНБАЛ КАО ПРОГРАМ АНИМАЦИЈЕ ПРЕДШКОЛСКЕ И ШКОЛСКЕ ДЕЦЕ МЛАЂЕГ УЗРАСТА	32
4.5. ДИСКО ИГРАОНИЦА	35
4.6. ОРИЈЕНТАЦИОНО-ЗАБАВНА ИГРА	58
4.7. ИГРЕ БЕЗ ГРАНИЦА (ПРЕПОРУКА ЗА ШКОЛСКИ УЗРАСТ)	64
4.8. ИГРЕ НА ВОДИ	67
4.9. ИГРЕ СА ГУМАМА	69
4.10. ИГРЕ НА ОБАЛИ	71
4.11. ДРУШТВЕНЕ ИГРЕ	73
4.12. ТРАДИЦИОНАЛНЕ ИГРЕ	75
5. ЗАКЉУЧАК	78
6. ЛИТЕРАТУРА	80

1. УВОД

Анимација представља значајан елемент у осмишљавању програма намењених деци и одраслима. Постоје империјив туристичке, угоститељске, али и урбане понуде свих земаља. Заузима посебно место у хотелијерству, угоститељству, менаџменту, педагозији, физичкој култури, јер циљано и квалитетно исцрпује слободно време и доприноси заједничком зближавању и међусобној комуникацији. Анимација програма мора да буде атрактивна и пре свега интересантна како би се пробудила жеља за учествовањем. Иницирање да се сви друже преко различитих активности повећава могућности за упознавање и за пројектовање дружења и после тих активности.

Појам анимације долази од латинске речи анима – душа, анимаре – оживљавање нечега, уздизање, мотивисање. Као резултат многи аутори узимају следеће аспекте: забава, разонода, опуштање, релаксација, уживање, активан одмор, активно вежбање, отворена комуникација итд.

Дефиницију анимације дао је и немачки социолог Клаус Фингер (2003) који каже да је анимација у туризму, од стране једне особе (аниматора), изговорена пријатељска, весела, љубазна, срдачна, атрактивна молба, позив, охрабрење за дружење кроз било коју активност туристе у његовом слободном времену на годишњем одмору, која га привлачи до тренутка док се одвија кроз заједничко деловање са осталим људима и са жељом за упознавањем нових доживљаја.

Према Митићу: „Анимација јесте подстицање људи да активно проведу време на одмору. То је такође и забава у току слободног времена.”

У својој књизи Несторовска (2005) наводи повезаност термина густ релатион (односи са гостима) и леасуре организатион (организација слободног времена) са анимацијом. Оба ова термина повезана су са садржајем о организовању слободног времена као значајном фактору у туристичким понудама. Самим тим се повећава улога аниматора као организатора. У следећој дефиницији Церовића огледа се његова улога и као мотиватора. У истој књизи ауторка наводи појам анимације по Церовићу: „Мотивисање гостију да што потпуније користе понуђене програмске садржаје, са циљем да се постигну економски и други ефекти.”

Анимација представља саставни део туристичке понуде који доприноси обогаћењу те понуде. Анимација као делатност има циљ да оживи туристичку понуду новим садржајима и да подстакне госте да учествују у тим садржајима.

Ауторка Несторовска (2005) наводи и Крипендорфово мишљење да је значајност анимације велика у свакој понуди нарочито када се туристи срећу с новим местом и у успостављању комуникације с другим туристима. У овој новој средини потребан је неко ко ће да их анимира да се ослободе и да успоставе међусобне односе. Можда је главна спона између туристичке понуде и госта управо аниматор, који има кључну улогу. Његова хуманистичка улога је примарна, али и економски ефекат је изузетно важан.

Захваљујући комуникацији и стварању породичне атмосфере у објекту, људи се осећају много пријатније и удобније. Све то се постиже директним или индиректним укључивањем аниматора, који је, уколико добро ради свој посао, заслужан за добро пословање објекта или институције. Уколико су корисници задовољни комплетним програмом и услугом, пренеће лепе утиске и самим тим предложити тај објекат као добро место да се посети.

2. АНИМАТОР

Аниматор је пре свега иницијатор и покретач програма. Он је и туристички, педагошки, социјални радник који својим општим карактеристикама мора да задовољи све захтевне критеријуме. Његова активност почиње првим контактом са клијентом, траје током програма све до одласка клијента, што укључује испраћај, осмех и обећање да ће се у следећим приликама срести са новим активностима и програмима. Зато се од аниматора захтевају посебне психофизичке, социолошке, комуниколошке и друге особине. Аниматор је особа која је информисана о свим актуелностима тамо где ради. Треба да поседује информације о одмаралишту или смештају (где се налазе бунгалови, како доћи до одређене продавнице у склопу хотела или одмаралишта, кад је дозвољено купање у базенима ако постоје, у колико сати почињу поједине активности, кад полазе и долазе локални аутобуси и многе друге корисне информације). Свакодневно је насмејан и ведар, и то показује и кад није у контакту с корисницима, кад је само у пролазу и када разговара с њима. Његови манири морају да буду на високом нивоу, он је џентлмен у свакој прилици и на сваком месту. Будно око аниматора прати сваку ситуацију у одмаралишту и спреман је да прискочи и помогне сваком кориснику и поред распореда рада и активности у току дана, сваки аниматор мора да пронађе времена за себе, да одржава личну хигијену, да се културно уздиже - да прочита неку књигу или часопис, да погледа неки филм или представу, да користи друштвене мреже на користан начин, да брине о свом физичком изгледу, итд.

Данас, технологија је довела до напретка не само у медицини, спорту, комуникацији и др. него и у анимацији. Савремени аниматор, поред чињенице да говори течно неколико језика, подразумева се да има и висок ниво информатичке писмености (рад на рачунару, интернет претраживачи, андроид апликације, коришћење друштвених мрежа, коришћење вештачке интелигенције и др.). Наравно, то намеће потребу и да су добри фотографи, камермани, водитељи и да су у стању да усликају значајне тренутке у којима се тачно сагледава одређена активност и да немају проблем у јавном наступу. Сваки аниматор треба да поседује храброст да уђе у комуникацију с гостима и без одређене припреме, да реализује дневну активност на лицу места или да поведе вечерњи програм и створи лепу и веселу атмосферу (уколико то прилике захтевају). Свакако да мора да процени сваку потенцијалну опасност и да избегава конфликтне ситуације.

Не заборавити златно правило:**ГОСТ ЈЕ УВЕК У ПРАВУ** јер главни циљ услуге јесте **ЗАДОВОЉАН ГОСТ**.**Основна правила културне и савремене комуникације:**

- Аниматор први поздравља госте
- Не почиње реченицу са ЈА
- Персира госту, све док гост не предложи да се пређе на ТИ
- Никада не почиње реченицу са „нисте у праву” или „није тако”.
- Почиње реченицу са „слажем се са Вама, али зар није боље”
- Односно: „Да, али постоји опција која је ефикаснија”.
- Не користи погрдне речи било ког језика
- Требало би да пажљиво саслуша своје саговорнике и онда да одговори, никако прекидати некога док говори

У свакој ситуацији аниматор мора да препознаје тренутке када ће одређену ствар урадити на јединствен начин са много стила. Од обичне доделе диплома или награда направити спектакл; од проглашења мис одмаралишта направити проглашење за мис света, итд.

Све ово нас наводи на чињеницу да аниматори морају добро да познају комуникацијске вештине. Иза тога стоји рад и улагање, одласци на разне курсеве, читање књига, писање блогова, онлајн учење, итд. Не постоји граница улагања у своје способности, било интелектуалне или психофизичке. Сва уложена средства се вишеструко исплате, а богатство остаје.

Несторовска (2005, стр. 149) наводи: „Аниматор је пре свега стручно оспособљен туристички радник чији задатак је испуњавање и задовољавање очекивања туриста/гостију.” Такође, он својим осмехом плени, својим шармом успева да направи добру комуникацију са гости-ма, и све то користи да би укључио туристе. Увек на добровољној бази.

У истој књизи, Радослава Равкин каже да је аниматор посредник помоћу кога људи лакше комуницирају међусобно кроз заједничко учешће у активностима, играма.

Церовић нам представља шему у којој је описао аниматора као свестрану особу. Особа која је и домаћин и специјалиста и партнер у разговору итд. На првом месту је написао да је аниматор у ствари покретач. Сматрамо да аниматор треба да поседује вештину да испровоцира клијенте на учествовање у активностима које су заступљене у објекту.

Улога аниматора по З. Церовићу, 1999.**Од аниматора се очекује:**

- да буде увек насмејан;
- да никад не касни, да долази на све састанке на време;
- да брине о реквизитима и опреми која постоји у тиму;
- да развија пријатељску атмосферу у тиму;
- да је увек љубазан према свима, нарочито према корисницима;
- да никада не расправља о својим приватним проблемима, поготово не са клијентима тј. корисницима;
- да никад не потцењује институцију у којој ради и да промовише њене капацитете;
- да константно промовише програм;
- да је ту да помогне у свакој ситуацији;
- да не употребљава алкохол или дрогу;
- да се понаша природно, да не показује да му је досадно;

Приликом одласка на реализацију програма потребно је припремити личну опрему и све потребне реквизите и опрему за реализацију програма.

Лична опрема аниматора:

- спортска гардероба (мајице, патике, качкети...)
- радна униформа, ако је предвиђена
- гардеробу у складу са временским условима за рад на отвореном

- удобне ципеле за плес и игру;
- црне панталоне и белу кошуљу или црну сукњу и белу кошуљу;
- наочаре за сунце и воду, капу, качкет, марама;
- ручни сат, пиштаљка, штоперица;
- прибор за личну хигијену;
- лекове или терапија, уколико се користе и друго.

Реквизити и опрема за рад:

- балони, лоптице за стони тенис
- мекане лоптице, лопте за спортске игре, пилатес лопте;
- гумице, велике и мале; пампур;
- селотејп, прибор за бојење и цртање, фаце паинтинг;
- листићи („кладим се” и „кермес”);
- обручеви, вијаче, ластиш, чуњеви, палице;
- конопац за надвлачење,
- микрофон, бежични звучник, УСБ са музиком;
- пиштаљке, џепни нож са више операција;
- фото-апарат, телефон, камера, смарт уређаји, таблет, лаптоп и други.

Check листа:

- интерни документ за припрему програма
- припрема тим лидер или аниматор ако ради самостално
- датум, време, локација, сатница, назив догађаја
- врста догађаја, број учесника
- број реализатора (аниматор, водитељ, ДЈ, бенд, други сарадници)
- лична опрема, опрема за рад, ситни реквизити
- организација храна, пиће, ноћење
- подела улога и позиција (тим лидер)
- комуникација са свим потребним реализаторима који учествују
- брифинг пре програма ако је потребно
- организација пробе програма
- извештај о реализацији (мане, предности), допуна програма
- трошкови

2.1. ТИМСКИ РАД И ОДНОСИ У ТИМУ АНИМАТОРА

Тим за анимацију представља саставни део једне велике туристичке фамилије. Хотел или одмаралиште функционише на бази више тимова који су међусобно повезани изузетно професионалним и коректним везама. Сваки од ових тимова (рецепција, кухиња, ресторан, бар, вешерај и др.) функционише на свој начин, али у великој мери зависи и од помоћи коју добија од осталих сектора. Тако на пример, да би се десила манифестација нпр. прослава, конференција, тим билдинг или сличан догађај у објекту, све снаге се ангажују у припреми те манифестације тако да терет не сноси само особље ресторана већ и тим за анимацију, рецепције, мајстори, вртлари и др. При томе цела церемонија представља додатни ангажман за запослене, а додатни програм за госте. Гости имају шансу да виде како изгледа свечана прослава или нека велика конференција, итд. Да би добар тим функционисао, потребно је имати доброг тим лидера, менаџера. Свака одлука тим лидера требало би да буде промишљена, консултована и исправна, и да је могућност грешке сведена на минимум.

Пре свега **тим лидер** мора:

- да буде детаљно информисан о сваком проблему;
- да провери тачност информације;
- да је већ извршио консултације са претпостављенима;
- да не намеће своје мишљење;
- да поштује мишљење свих чланова у тиму;
- да донесе одлуку у корист хотела, гостију и тима ако је могуће;
- да осигура реализацију одлуке.

Живот у тиму, више недеља или месеци у току године, представља изазов за свакога. Говоримо о особама који долазе са различитих подручја, са различитим навикама, хобијима, жељама и амбицијама, могућностима и веровањима. Екипу која броји више чланова није лако водити. Сваки члан тима мора схватити да више није у свом личном окружењу, да су сви једнаки, да се успех мери успехом целог тима и једино као екипа ће функционисати. Узајамно помагање, поштовање, рад, дисциплина, истина, другарство, само су неки од елемената који треба да красе један тим аниматора.

У свакој институцији постоје правила куће која морају да се поштују. Правилима се углавном сви прилагођавају. Свака добра идеја је прихваћена од тима и може да се реализује у сарадњи са менаџментом.

Најважнији од свега јесте тимски дух. Уколико он постоји, тим је спреман да преброди све тешкоће на које наилази. Тимски дух зависи умногоме од постављености тим лидера према аниматорима, од њиховог узајамног односа. Тим лидер ствара добру атмосферу у тиму која није присутна само један дан, недељу дана, већ неколико месеци и година.

Проблеми који се јављају у тиму аниматора

Највећи део ефикасности зависи од добре комуникације и позитивне енергије која постоји унутар тима. Проблеми и изазови су многобројни и покушаћемо да их систематизујемо у неколико категорија.

Другачији начин размишљања

Као проблем може се појавити и различит начин размишљања. Увођењем постепено у посао и упознавањем са активностима, кућним редом, сваки члан тима полако почиње да размишља као и остали чланови. Мора се потпуно посветити промени свега онога што је било раније или у претходном послу. Чињеница је да мора да се види да сваки члан поседује велику жељу да ради овај посао и да буде део екипе која пре свега доноси ведро расположење и радост гостима. Сатисфакцију доживљава кроз лепе тренутке које је обезбедио клијентима, а и сам у њима уживао.

Различити домаћи васпитање, навике и култура понашања

Изузетно тежак део посла сваког тим лидера јесте да од људи који су пристигли са различитим навикама из различитих средина створи екипу која треба да функционише с једним циљем. Свако од њих је на другачији начин васпитан и долази из различите културне, верске или друге средине. То су опције које треба да размотри и анализира тим лидер, али свако од тих чланова мора да разуме ситуацију у којој се налази, да пронађе велику дозу толерантности и да се што пре уклопи у екипни начин рада, размишљања и функционисања. Да би цео тим функционисао, потребно је доста толеранције свих чланова. Фактор који помаже у борби за очување тима, доброг рада, креативних идеја, свакако је комуникација у тиму. Основа сваког прогреса види се уколико се проблеми који се јављају решавају у оквиру тима, комуникацијом. Свако ко има проблем мора да га изнесе и да се о њему продискутује, да се пронађе најбезболнији начин за његово решење зарад опште користи.

Индивидуализам

Индивидуални рад се исто тако може јавити као озбиљан проблем у тиму аниматора. Тим као целина не трпи индивидуалност, сходно томе свако мора да схвати неопходност помагања и истрајавања у послу уз помоћ својих колега. Ствари у тиму се постављају на тај начин да појединац не може да заврши оно што може цела екипа. Почевши од дневних активности, вечерњег програма, па до ситуација када се помаже неком другом сектору због настале ванредне ситуације (доласка великог броја гостију). Распоређивање енергије целог тима изузетно је важно за правилно функционисање током сезоне. Није могуће самостално радити истим темпом од почетка до краја сезоне, при томе немати паузу или тешке тренутке. Управо у том периоду када појединац осети слабост, наступа улога тимског рада. Цео тим и даље функционише истим интензитетом па је недостатак максимума појединца једва препознатљив.

Један од проблема може свакако да буде и жеља да се пре осталих испуни задатак који је намењен целом тиму. Проблем је присвајање заслуга које припадају целом тиму. Овакав проблем пре свега лежи у појединцу, кога тим лидер мора на време да идентификује и да ради на његовом оспособљавању да функционише у тиму. Особа која то не може да разуме једноставно мора да буде одстрањена из тима. Напредовање на рачун других кратког је века и не може да прође у добром тиму. Уколико неко жели да присвоји резултате добро урађеног вечерњег програма и објашњава свима у хотелу (публици и запосленима) да је то његовом заслугом, треба да размисли о свом боравку у том тиму. Чињеница је да је тимски рад на првом месту и да сви функционишу као ланац. Сваки тим је снажан онолико колико је снажна његова најслабија карика.

АНИМАТОР, као особа која спроводи активности за децу и одрасле, пре свега **ВОДИ И ОРГАНИЗУЈЕ СПОРТСКО-РЕКРЕАТИВНЕ, ПЕДАГОШКЕ, СОЦИОЛОШКЕ И КОМУНИКАТИВНЕ АКТИВНОСТИ** као процес вежбања, ГЛУМЕ, КОМУНИКАЦИЈЕ, ИТД. као примењене спортске игре, вежбе или као примењене спортове у **ФУНКЦИЈИ ДРУЖЕЊА И ШИРЕГ КОНТЕКСТА АКТИВНОГ СТИЛА ЖИВЉЕЊА** за који су се туристи, гости, учесници определили још приликом избора места релаксације и забаве. Добро расположење, отворена комуникација, стална едукација, познавање модерних технологија и осмех предуслов су за успешно организовање активности у анимацији.

О осмеху је писао Митић (2001, стр. 286), који детаљно описује:

ОСМЕХ

ОСМЕХ ЈЕ НАЈВАЖНИЈЕ ПРАВИЛО У АНИМАЦИЈИ.
ОСМЕХ НЕ КОШТА НИШТА, АЛИ МНОГО ВРЕДИ.
ЧИНИ БОГАТИЈИМ ОНОГА КОЈИ ГА ПРИМА,
АЛИ НЕ ОСИРОМАШУЈЕ ОНОГ КОЈИ ГА ДАЈЕ.
ТРАЈЕ САМО ЈЕДАН ТРЕН,
АЛИ СЕЋАЊЕ НА ЊЕГА ПОНЕКАД ЈЕ ВЕЧНО.
НИКО НИЈЕ ТОЛИКО БОГАТ ДА ГА ОДБИЈЕ.
НИКО НИЈЕ ТОЛИКО СИРОМАШАН ДА ГА НЕ ЗАСЛУЖУЈЕ.
ОСМЕХ ДОНОСИ РАДОСТ У ДОМ, ПОМОЋ У РАДУ.
ТО ЈЕ ВИДНИ ЗНАК ПРИЈАТЕЉСТВА.
ЗА УМОРНУ ДУШУ ОСМЕХ ЈЕ ОДМОР.
ЗА ОБЕСХРАБРЕНУ – ОХРАБРЕЊЕ.
ОСМЕХ СЕ НЕ МОЖЕ КУПИТИ, ПОЗАЈМИТИ ИЛИ УКРАСТИ
ЈЕР ВРЕДИ САМО ДОК ТРАЈЕ.
АКО ИКАД СРЕТНЕШ ОСОБУ
КОЈА ВИШЕ НЕ ЗНА КАКО СЕ ПРУЖА ОСМЕХ,
БУДИ ДАРЕЖЉИВ И ОСМЕХНИ ЈОЈ СЕ
ЈЕР НИКОМЕ ОСМЕХ НИЈЕ ТАКО ПОТРЕБАН
КАО ОНОМЕ КОЈИ НЕ УМЕ ДА ГА ПРУЖИ ДРУГИМА

3. АНИМАЦИЈА

3.1. КАРАКТЕРИСТИКЕ ДЕЦЕ ПРЕДШКОЛСКОГ И МЛАЂЕГ ШКОЛСКОГ УЗРАСТА

Развојно доба предшколске и млађе школске деце, које обухвата узраст од приближно 3 до 10 година, представља један од најзначајнијих периода у формирању основа психофизичког и социјалног функционисања личности. У овом интервалу долази до интензивног сазревања у области моторике, когнитивних способности, емоционалног реаговања и социјалне интеракције. Дете у овом узрасту не доживљава кретање као сврху само по себи, већ као саставни део игре, дружења, откривања света и исказивања емоција. Управо због тога, физичка активност није само биолошка потреба, већ и суштински део укупног развоја детета (Јевтић и сар. 312).

Биолошки гледано, овај период је обележен снажним моторичким развојем – од стицања контроле над основним кретањем у раном узрасту до усавршавања сложенијих моторичких вештина у млађем школском добу. Развијају се координација, флексибилност, брзина и издржљивост, а осетљиви периоди за поједине моторичке способности пружају неповљиву прилику за њихово усвајање. Пропуштена стимулација у овом периоду тешко се надокнађује касније (Медвед и сар.).

Психолошки аспект развоја обухвата постепени прелаз од егоцентричности ка сарадњи и разумевању потреба других. У том контексту, игра са вршњацима добија посебну важност јер дете кроз игру учи да поштује правила, сарађује, развија емпатију и осећај припадности (Ђорђевић 47). Посебно у млађем школском добу, дете показује веће интересовање за активности које подразумевају успех, самопотврђивање и потребу за постигнућем, што захтева пажљиво вођен педагошки приступ.

Са становишта социјалног развоја, овај узраст представља период формирања темељних социјалних компетенција. Нпр. дете стиче прва искуства у раду у групи, развија однос према ауторитетима (родитељима, наставницима, тренерима) и почиње да усваја основне вредносне ставове. Подршка родитеља и непосредног окружења у избору активности које су у складу са индивидуалним афинитетима детета има пресудну улогу у развоју стабилне личности и формирању позитивног односа према физичкој активности (Митић, Рекреација, 18–21).

Имајући у виду све наведене аспекте, важно је да програми физичког васпитања и рекреације буду усклађени са развојним карактеристикама деце.

Добро осмишљени и правилно дозирани програми не само да подстичу здрав физички развој већ и утичу на формирање радних навика, позитивног односа према себи и другима као и општег осећаја задовољства и психичке стабилности. Рана интервенција у виду стварања навика физичке активности, правилне исхране и социјализације представља темељ за здрав и успешан живот у каснијим фазама развоја (Тодоровић).

3.2. ДЕЃА АНИМАЦИЈА

Приликом дефинисања дечја анимације неопходно је истаћи њене основне карактеристике:

- Унутрашња природа дечја игре манифестује се у слободној активности чија вредност не лежи у њеном резултату, већ у самом процесу. Другим речима, активност деце применом одговарајућих програма анимације је креативна активност, самоостварење детета, способност детета за стицање трајних навика за учешће у разним активностима спортског, културно-уметничког, стваралачког карактера.
- Дечја игра је емоционална, перцептивна активност путем које деца изражавају своје креативне потенцијале.
- Дечја игра је зона комуникације, задовољавање потребе деце за разним контактима.
- Кроз игру са децом постиже се образовни процес којим се ефикасно утиче на моралну и здравствену сферу предшколског детета.
- Дечја игра је перцептивно-комуникациони процес на релацији аниматор – дете, дете – дете, у циљу оптимизације образовних, стваралачких, духовних, здравствено-превентивних и спортско-рекреативних вредности у оквиру слободних активности деце, забаве и разоноде.
- У предложеној дефиницији као генус прохимус (први шири појам) је појам „анимације”, а као дефинитија специфика смо предложили елементе који се односе на оптимизацију комуникације, образовних, стваралачких, духовних, здравствено-превентивних и спортско-рекреативних вредности педагошког процеса у раду са предшколском децом.

- Дечја анимација предшколске деце као вид анимације усмерена је на задовољавање дечијих потреба и интереса кроз широку лепезу разноврсних активности, усаглашених са нивоом способности предшколске деце, полним и узрасним карактеристикама сваког детета, путем адекватне комуникације у циљу образовно-стваралачке и здравствено-превентивне активности детета.

3.3. МЕТОДЕ ДЕЧЈЕ АНИМАЦИЈЕ

У зависности од конкретних задатака које желимо да решимо применом разних програма анимације, можемо користити разне начине рада, тј. методе. Аниматори у свом раду најчешће примењују следеће методе:

Метод игре примењује се најчешће у анимацији, а посебно у раду са предшколском децом, јер она најбоље уче кроз игру, те у неку руку игра деци представља „образовни тренинг”. Метод игре користи се као забава која активира децу, а кроз игру дете најбоље испољава своју индивидуалност, оригиналност, креативност.

Метод имитације се изузетно успешно користи у анимацији предшколских деце. Наиме, она радо имитирају разне покрете, кретање појединих животиња, имитирају покрете одраслих, кретање и гестикулацију јунака цртаних филмова, спортиста итд.

Метод драматизације односи се на постављање и решавање разних задатака драматизацијом приче која се изводи у покрету или кретању. Овај метод се изводи у форми драмских игара: игре улога, импровизације, групне драматизације, причање приче, креативних покрета, креативног плеса уз музичку пратњу или певањем, драмских игара са одређеним правилима итд. Аниматори причају причу, а деца разним покретима опонашају догађај и преузимају разне улоге из приче. Обично аниматор почиње са једноставном и кратком причом, а затим се прелази на сложеније. За драматизацију се могу користити оригиналне приче, али и приче које васпитач импровизује. Метод драматизације долази до изражаја приликом организовања маскенбала, карнавала, где су присутни разни костими, посебан начин комуникације, ритуали итд. Додељивањем улога стичу се различите социјалне вештине. За успешну реализацију драматизације приче на одређену тему потребно је да аниматор пажљиво изабере тему и добро припреми децу. Пре свега треба поделити улоге и припремити сценарио, који у ствари представља водич у спремању улога. Понекад је добро дати деци такве улоге које они

сами никада не би имали у реалном животу. Играње улога је креативна метода која се огледа у томе што се деци да сценарио у коме свако дете има одређену улогу.

Такмичарски метод односи се на учешће деце у разним играма где је присутна конкуренција, ривалитет, где победа игра подстицајну улогу за дете.

Метод равноправног духовног контакта заснован је на демократској комуникацији у заједничким активностима деце и аниматора у којој су сви равноправни чланови стваралачког процеса.

Метод интеракције односи се на обезбеђивање активне улоге аниматора и деце. Ови облици рада, осим образовних циљева, омогућавају остварење циљева као што су: формирање социјалних способности, способности комуницирања и дијалога. Интеракција је координирана активност за постизање заједничких циљева и резултата. Постоје више разлога због којих треба користити интерактивни метод рада: повећава мотивацију за рад и учешће у активностима, ангажује децу да активно учествују у програму анимације, помажу и подстичу више менталних функција, развијају способности решавања задатака на занимљив начин, подстичу унутаргрупну, као и међугрупну сарадњу и комуникацију, развијају способност координисања акција током рада, развијају способност ефикасног комуницирања, оспособљавају децу за вођење дијалога, оспособљавају децу за доношење одлука и решавање проблема.

Метод демонстрације представља једну од основних метода рада у дечијој анимацији. Демонстрација покрета од стране аниматора представља основни предуслов успешног учења и учешћа у анимацији спортско-рекреативним активностима. Не треба увек користити ову методу јер у неким случајевима можемо допринети спутавању развоја стваралаштва деце. У сваком случају ово је најважнија метода када је у питању анимација спортско-рекреативним активностима.

Вербални метод обухвата излагање аниматора у облику причања, описивања, објашњавања, које треба да буде јасно, сажето и разумљиво, сходно могућностима детета. Причање, беседа користи се да би се деца активирала и мотивисала на активност.

Према наводима Третјакове, за успешну организацију програма анимације треба да имамо у виду следеће елементе:

- интересовање деце за поједине програме анимације;
- оживљавање, активирање деце;
- укључивање деце у активност;
- разноврсност забаве и разоноде (Третјакова, 2008.).

Програми дечије анимације на отвореном

Програми дечије анимације на отвореном у природи базирају се на научно-теоријским и методолошким основама педагошких, психолошких, медицинско-биолошких и других научних дисциплина, са знањима и законитостима. Досадашња примена оваквих садржаја активности вишеструко је потврдила пуну оправданост примене активности у природи код предшколске деце. Ови модели програма се примењују као ефикасно средство за оптимизацију психо-соматског стања предшколаца. Наиме, програми анимације активностима у природи широко су прихваћени у пракси, нарочито у технолошки развијеним земљама. Програми анимације на отвореном простору представљају „позорницу за психо-физичко освежавање” предшколске деце.

Применом пригодних програма анимације у природи деци се даје шанса да уче у свом природном окружењу, како да га сачувају, како да брину о екологији, о земљи, хортикултури а уједно им се пружа могућност да истражују користећи алате под надзором аниматора. Такође, важно је напоменути изложеност природним агенсима

„Активности у природи представљају низ спортских и других садржаја који се одвијају у природном амбијенту уз помоћ научних дисциплина, које су у служби безбедног боравка на отвореном уз уживање свих природних законитости и понашање и очување природе” (Милетић, 2011.).

Програми анимације у природи предшколске и школске деце усмерени су на:

- развијање здравствено-хигијенских навика, стицању навика о активном боравку у природи уз позитиван утицај природних фактора – ваздух, вода, сунце;
- позитивном утицају на оптимизацију психо-социјалног развоја, применом здраве, забавне и позитивне активности у групи у природном амбијенту;
- промоцију креативне маште предшколског детета у природном амбијенту;
- учи децу одговорности и емпатији;
- подстиче код деце размишљање;
- смањује стрес и умор;
- утиче на пажњу и повећање радне меморије;
- утиче на стицање и ширење еколошке културе;
- стиче знања и вештине које представљају неку врсту припреме школског детета за живот и рад;

- побољшање дисциплине и реда;
- развијање способности које не могу да се у довољној мери развијају у условима боравка у предшколској установи и код куће.

Основна структура програма анимације у природи обухвата:

- шетње у природи;
- излети у природи;
- забавно-оријентациона кретања у природи;
- поједини елементи логоровања и разних вештина (градња импровизованих шатора, кућа од грања, везивање чворова, препознавање биљака у природи, инсеката итд.);
- возња бицикла, ролера и примена других садржаја у природним условима;
- организовање зимовања и летовања предшколске деце;
- организовање школе у природи – рекреативне наставе за школску децу;
- организовање спортско-рекреативних кампова.

3.4. ИГРА

Игра се може дефинисати као свака активност коју дете бира само, а последица је уживања и сатисфакције (Линдон, 2001.). Игра је дечија пракса, слободно деловање које је изван обичног реалног живота (Рајић и Петровић-Сочо, 2015).

Постоје многе дефиниције игре од којих неке укључују опис понашања током игре, а неке укључују врсте игара. Неке од дефиниција дечије игре, према Елесе, 2014. су:

Игра се може дефинисати као начин, посебан сет понашања, као контекст (Рубин и Вандерберг, 1983).

Игра укључује самосталну игру која укључује објекте, која укључује борбу и сукоб, локомоторну игру, конструктивну игру, социодрамску игру, језичку игру и игру с правилима (Гонцу и Гаскинс, 2007).

Игра је јединствена, њена једина сврха је она сама – ИГРА (Строцк, 2011).

**„Igra je zdravija od mleka,
igra je snažnija od vode,
igra je za čoveka,
najlepši dar slobode.”**

Ljubivoje Ršumović

Класификација игара

Многи аутори класификују игре на различите начине у зависности од критеријума који се налази у основи класификације. Тако су различити аутори вршили класификацију игара на основу садржаја игре, начина организације, места извођења игре, броја учесника, узраста деце, годишњег доба, места извођења игара итд.

За наше потребе, тј. за игру као доминантно средство и метод који се користи у процесу дечје анимације, представљамо класификацију игара, где се у основи поделе налази активност детета (човека) која чини основу његовог „рада”. Игра је основна активност детета кроз коју оно учи, стиче нова искуства и сазнања, васпитава се. С једне стране, таква активност доприноси стицању нових знања, припрема децу за будући живот, развија комуникацијске способности, а с друге стране утиче на психофизичке, интелектуалне, стваралачке способности предшколских деце. Ове врсте активности међусобно се прожимају, имају своје моделе и модалитете, своју структуру, функције и елементе.

Са ове тачке гледишта, све игре можемо класификовати на следећи начин:

Физичке и психолошке игре и тренинзи – покретне (спортске, моторне), екстатичне (игре које доводе до усхићења), игре за забаву (ослобађање од стреса, терапијска игра и забава);

Интелектуално-креативне игре – интелектуалне игре са сажеом, дидактичке игре (образовне, наставне, игре са циљем образовања и стицања нових сазнања), игре грађења, конструкторске игре, електронске, компјутерске и друге игре у којима она (игра) представља основни метод обуке;

Друштвене игре – стваралачке, игре улога са сажеом (имитационе, редитељске, игре драматизације, игре из „снова”), пословне игре (играње улога, имитационе, организационо-комуникативне);

Комплексне игре – колективна стваралачка делатност;

Шоу-игре – такмичења, квизови, лутрија итд. (Пријежева, 2007:8).

Разматрајући их са становишта жанра игре и њене тематике, оне могу бити спортске, музичке, интелектуалне итд. Игре можемо класификовати на основу: садржаја, облика, места спровођења, броја учесника, степену усмеравања и управљања, реквизита и опреме који се користе.

Садржај игре чини основну карактеристику игре, а представља јединство свих саставних елемената игре: њених својстава, унутрашњих процеса, главне идеје игре, њеног значења као друштвеног феномена. Садржај игре укључује тему игре, заплет, интригу, задатак игре. По садржају игре са

правилима могу се поделити на спортске, покретне, интелектуалне (дидактичке), грађевинске, техничке, музичке, терапијске, колективне итд.

По облику игре можемо класификовати на следећи начин: дечје игре свих типова, игре свечаности (празничне игре), фолклорне игре, позоришне игре, тренинзи и вежбе, импровизација естрадних игара, такмичарске, штафетне игре, импровизација обичаја путем игре, шаливе игре, игре изненађења, карневали, маскенбали итд.

На основу годишњег доба и времена спровођења, игре се могу класификовати на сезонске (зима, пролеће, лето, јесен). Ако се у основи ове поделе налази критеријум – време трајања дечје игре, можемо их поделити на дуготрајне, краткотрајне, блитз игре које трају до једног минута. На основу места спровођења игре, можемо поделити на оне које се одвијају у затвореном простору – сали, улици, дворишту, игре у природи и на отвореном, сценске игре итд.

На основу састава и броја учесника (по годинама, полу, броју учесника, итд.) који учествују у игри, можемо их класификовати на игре за млађе, средње, старије, предшколске групе, игре млађих школараца, игре старијих школараца, игре средњошколаца, игре одраслих итд.

На основу пола, можемо их поделити на игре за дечаке и игре за девојчице, а на основу броја учесника можемо их класификовати на појединачне, игре у паровима, групне, тимске и масовне игре.

На основу степена управљања и регулисања активности у игри, можемо их класификовати на игре које организују аниматори, спортски инструктори, стихијске – импровизоване игре од стране деце.

На основу доступности додатне опреме и реквизита (играчке, костими, приручна средства) неопходних за организовање игре, могу се класификовати на игре са реквизитима, игре без реквизита, компјутерске игре, атрактивне игре итд.

Игре у којима доминира локомоторно кретање – моторика детета (физичка активност) могу се класификовати на: покретне, спортске. Прву групу чине оне игре које се разликују по садржају, организацији, сложености правила и оригиналности моторичких задатака. У другу спадају спортске игре и елементи спортских игара који се могу применити код предшколских деце, а то су: фудбал, бадминтон, одбојка итд. Највећу примену имају покретне игре и игре забаве где преовлађују покрети који су за дете извор забаве и значајан садржај његовог живота.

Забавне игре (атракционе игре) често се организују поводом празника, свечаности и разних догађаја. Оне су пуне емотивног набоја, смеха и радости. Али у исто време, забавне игре од детета захтевају пре свега, спретност, окретност, сналажљивост.

Шоу игре и квизови су догађаји који су везани за разне наградне игре и квизови који се базирају на тзв. „интелектуалним играма” типа питања и одговора. Питања могу бити везана за одређене јунаке из цртаних филмова, омиљених спортских догађаја итд. Квиз је тимска игра – такмичење у коме могу одговарати на питања група деце – тим. Ови квизови могу имати различиту тематику (познавање животињског царства, природе, итд.).

ДНЕВНИ ПЛАН РАДА НА БАЗИ ЦЕЛОДНЕВНЕ АНИМАЦИЈЕ

- **ПОЗДРАВ СУНЦУ – ЈУТАРЊА ГИМНАСТИКА 7:30**
Доручак 8:00 - 9:00
- **ПРЕПОДНЕВНЕ АКТИВНОСТИ НА ОТВОРЕНОМ 9:00-12:00**
Ручак од 12:30 – 13:30
- **КОНТАКТ КЛУБ 14:00 - 15:00 – активности у затвореном**
Време за одмор 15:00 – 16:00
- **ПОПОДНЕВНЕ АКТИВНОСТИ 16:00-18:30**
Вечера од 19:00 – 20:00
- **ВЕЧЕРЊИ ПРОГРАМ 20:30 - 21:30**
- **ДИСКОТЕКА од 21:30-22:30**
- **ЛАКУ НОЋ око 23:00**

4. ПРОГРАМИ ДЕЧЈЕ АНИМАЦИЈЕ

Дечја анимација игра кључну улогу у процесу одрастања, јер деци пружа могућност активног учешћа у физичким и образовним активностима, али и доприноси развоју њихових социјалних и когнитивних вештина у природном окружењу. Ове активности не само да унапређују физичку кондицију, већ и доприносе формирању дечје личности, развијајући самопоуздање, тимски дух и снажне друштвене везе. Посебно значајне међу њима су рекреативне игре, које, иако често перципиране искључиво као забава, имају дубок и вишеструк утицај на развој детета. Боравак у одмаралишту пружа деци прилику да кроз различите игре обликују своје тело и ум, подстичући развој моторике, социјалне интеракције, креативности и когнитивних способности.

4.1. ПРИМЕРИ ДОБРЕ ПРАКСЕ са теоријским и методичким напоменама

Пример сценарија програма анимације предшколски узраст на тему: „**Воћни игродром – златни плодови јесени**“.

План сценарија

Задаци:

- дочарати дах јесени и слатке плодове путем примене игре;
- маскирати децу у „јесењем мотиву“, окићени златним лишћем и плодовима;
- поручити да треба користити сваки јесењи дан за игру, шетњу, а посебно да је најздравије јести воће и поврће.
- Улоге: аниматори, деца (маскирана деца у јесењим мотивима и плодовима).

БЛОК 1.

(Води аниматор). Уређење и украшавање амбијента на сцени пре него што ће стићи „Воћко“ (маскирани аниматор у амбијенту јесени-воћа). Након тога „Воћко“ стиже и води разговор са децом о амбијенту (маскама), зашто је такав, ко је то урадио, зашто баш сада итд. Да ли сте ме дуго чекали?

(деца: јесмо!). Колико дуго? (годину дана). Е, и ја сам дуго чекао овај дан. И мени није било лако. Мраз, снег, киша, хладноћа. Али знате шта драги моји, савладали смо све недаће, мраз... и ево нас поново после годину дана.

А сада, када вас поново видим пресрећан сам на ово „изобиље воћа“.

Покажите драги моји колико су вам порасле гране (деца се протежу и показују своје „гране“ -руке опружене у вис). Након кратког разговора „Воћко“-аниматор наговештава деци да је за њих припремио “специјални воћни игродром” и укратко објашњава шта их чека, а потом уз помоћ помоћника васпитача дели децу на групе-екипе, охрабрује децу, а деца изражавају спремност за учешће у “воћним чаролијама”.

БЛОК 2.

игра: “Јабука путује”

Деца су подељена у екипе и налазе се у колонама. Изнад њихових глава, на дохватној висини, налази се разапет конопцац (канап) на коме је окачена јабука (помоћу канапа и алке-карабинера), тако да деца могу да је дохвате и да је додају (гурну) играчу иза себе, док алка клизи по канапу.

Први играч у колони има јабуку у рукама, тако што су му руке подигнуте изнад главе (у узручењу), и он гура јабуку иза себе. Тако редом, док јабука не стигне до последњег играча, који – чим је додирне – враћа је назад играчу испред себе.

Када јабука дође до првог играча у колони, он је скида (откачи алку) и ставља у корпу која се налази на растојању од 3 метра испред колоне.

Екипа која оствари две победе добија одређени број поена, а аниматор уписује резултате на “семафор”

2. игра: “Сакупљачи крушака”

На стартној линији налази се 5 чланова екипе. На знак аниматора стартују и долазе до станице број 1, која се налази на растојању од 5 метара од старта.

Долазе до корпе у којој се налази 20 крушака. Њихов задатак је да крушку по крушку пребаце из корпе у џакчић и да је донесу до места – корпе (станица број 2) – где их чекају још два члана екипе.

Заједнички треба да изруче крушке (једну по једну) у другу корпу, која се налази на растојању од 3 метра од прве корпе.

Сви чланови екипе – њих седморо – затим преносе ту корпу до “велике крушке” нацртане на папиру и слажу “мозаик од крушака”, односно све крушке треба да сместе у простор где је нацртана велика крушка.

Екипа која прва изврши задатак осваја одређени број поена.

3. игра: “Златни плодови јесени”

Деца припремају прославу у част „златних плодова јесени“.

Аниматори су поделили задатке (деца одлазе у шљивар по шљиве), али пре тога деца праве посуднице од картона као шешириће и стављају их на главу, како би шљиве лакше носили.

У овој игри екипу чини 10–12 деце.

Такмичари наизменично, у трајању од 3 минута, треба да пренесу што више шљива у шеширићу на глави који је причвршћен ластичем (посуда је од картона у облику шешира).

Сваки такмичар има право да стави по две шљиве у шешир.

На растојању од 8 метара налази се корпа у коју деца треба да убаце шљиве без помоћи руку – изручују шљиве из шеширића у посуду, а могу и да клекну.

Побеђује екипа која за 3 минута пренесе више шљива.

Напомена:

Играчи су у формацији колоне.

Следећи такмичар креће тек када претходни у повратку пређе стартну линију.

Ако нека шљива испадне током ношења, такмичар мора да је купи, врати у шешир и оде на зачеље колоне.

Шљиве које падну поред корпе се не броје.

4. игра: “Воћни полигон”

Приликом структурисања полигона, као основни реквизити који се користе у овој активности су воће и поврће.

Сви реквизити су израђени управо од воћа и поврћа.

Током састављања полигона, могу се комбиновати различити елементи моторике који захтевају већу прецизност, а најчешће се изводе из релативног мировања.

Полигон се састоји од неколико станица – „воћних кућица“, на којима деца обављају разне задатке користећи тзв. „воћне реквизите“.

Полигон се састоји од следећих станица:

Вијугава возња колица („тиквомобила“) између јабука до прве „воћне станице“.

Котрљање тикве по правој линији до следеће воћне станице.

Скок и додиривање крушке главом, која виси на канапу.

Кружни поскоци са сунцокретом (сунцеокретова глава у рукама).

Гађање кукуруза јабуком – лаганим бацањем и котрљањем јабуке погодити кукурузне клипове који су фиксирани на сталку.

БЛОК 3.

Овај блок представља завршни део програма, а он се састоји у проглашењу победника, подели награда и резимеу програма.

На крају програма, аниматор води разговор са децом о „плодовима јесени“ и њиховом значају за здраву исхрану. Уједно, аниматор треба сваком детету да подели неку воћку или „посластицу од плодова“.

Напомена:

У основи ове активности је надметање екипа кроз игру и забаву, налик „игри без граница“, али за ову прилику активност смо мало модификовали тиме што смо као реквизите користили воће и поврће, те је отуд ова активност добила име „воћни игралиште“.

У овим играма побеђује вештија и спретнија екипа која има свој назив, капитена, маскоту коју бирају (најбоље је да то буде неко воће).

Ово је активност која има одређену тему („златни плодови јесени“), која се спроводи кроз игру. У играма могу учествовати појединци, група или комплетна екипа.

Код прве игре врши се жребање редоследа наступа, а код осталих игара прво наступа најбоље пласирана екипа у претходној игри.

Свака екипа има право да употреби „воћка“-џокера, који вреди двоструки број бодова у тој игри.

Треба формирати жири и одредити судије који се брину о регуларности такмичења-игара.

Техничка припрема:

Приликом спровођења програма анимације потребно је извршити одређену техничку припрему:

- Избор материјала (плодова), средства и реквизите,
- Декорација сцене, костими,
- Технички уређаји - озвучење, светлосни ефекти,
- Пробе као и расходи програма.

Програми оваквог типа састоје се од три елемента:

1. Сценарио може бити написан за сваки лик, регистровати важне тренутке, дијалоге итд.
2. Усклађеност реквизита са програмом: Ако правимо сценарио на одређену тему или одређене јунаке, реквизити треба да буду у складу са предметом сценарија.
3. Избор музике: Дечији забавни програм увек прати дечија музика. Изабрати музику у складу са тематиком програма анимације.

Пример сценарија програма анимације на тему:

“Деда Мразове Новогодишње чаролије“

План сценарија

Задаци:

Дочекати новогодишње празнике у зимском амбијенту кроз игру, забаву и дружење деце са Деда Мразом.

Припремити сцену (заснежено дрвеће, Снешко Белић, јелка...), припремити новогодишње костиме за децу.

Подела новогодишњих пакетића и разговор са децом

Улоге:

Аниматори – Деда Мраз, деца свечано обучена и спремна за учешће у “Деда Мразовим чаролијама”.

БЛОК 1

Радња се одвија на уређеном и украшеном подијуму где конференсије и група деце очекује Деда Мраза.

Конференсије-аниматор се обраћа деци и присутнима:

Конференсије:

Драги мали и велики пријатељи – здраво!

Колико видим, ви сте спремни за велики дочек,
али не знам тачно – шта ви чекате?

Деца (гласно): Деда Мраза!

Одједном, иза јелке се полако појављује Деда Мраз са чаробном белом лоптом и џаком, а потом се опет враћа иза јелке.

Конферансије:

Децо, станите! Неко се јавља.

Неко се, ево, приближава.

Ево Деда Мраза и његове чаробне лопте!

(Деда Мраз кружи око јелке са чаробном белом лоптом, коју оставља на поду, седа на њу и поздравља присутне раширених руку, а потом се обраћа деци):

Деда Мраз:

Здраво, децо, здрава била,

жеља вам се испунила.

Прешао сам дуги пут,

али зато нисам љут.

Опростите, мало касним –

то ћу да вам сад објасним.

Имао сам на санкама квар...

Али знате шта, драги моји,

помогла ми је пахуљица Мара!

Направила ми је три грудве оволике,

веће од многе шумске оморике.

Захваљујући њима, стигао сам на време

и разрешио многе дилеме!

(Деда Мраз показује на велике беле лопте – тј. фит-бол лопте)

Деда Мраз:

Е, драги моји, и за вас сам припремио велике грудве!

(Деца узимају по једну велику “грудву” – фит-бол лопту)

Деда Мраз укратко објашњава шта деца треба да раде, а потом уз помоћ помоћника – аниматора – дели децу на екипе и свако дете добија по једну “велику белу грудву”.

БЛОК 2

1. иџра – Вежба

Деца у рукама држе “велике грудве” и Деда Мразу треба да покажу колико су порасли. Крећу се на прсте са подигнутом “грудвом” изнад главе, мењају смер кретања у једну, па у другу страну.

Код сваке промене смера кретања треба да седну на “грудву”, па је поново подигну изнад главе.

Потом се поново заустављају, спуштају “грудву” на под и изводе поскоке око “грудве”.

2. иџра – “Велика џрудва љуљује”

Деца се поделе у екипе и налазе се у колонама са раширеним ногама. Велика лопта – “грудва” – путује кроз “тунел” (ноге) и лопта се провлачи између ногу од првог до последњег члана екипе.

3. иџра – “Снежни љолиџон”

Трка на санкама на чијим шинама су причвршћени точкићи – лагери, тако да их деца могу вући, гурати...

На сваким санкама седи Деда Мраз, а деца на постављеном полигону гурају санке са Деда Мразом до одређеног места.

Она екипа која успе на коректан начин да обави задатак за најкраће време – победник је у овој игри.

Аниматор – Деда Мраз (обраћање деци после игара):

Али знате шта, драги моји!

Увек када се нађете у невољи у планини и снегу – треба свакоме помоћи, а нарочито зими када је хладноћа велика, када се маца испод шупе савије и када дрхти од хладноће.

Због тога, децо – помозите свима у невољи.

Помозите меди, лији и поларном медведу белом.

Е, драги моји, прошле године срео сам га на Северном полу.

Север је, децо, царство пахуља и леда

– ту ћеш наћи и белог медведа.

На Северном полу где сам живео,

годинама сам се дебелом снегу дивлио.

Лед је дебљине оволике –

дебљи од многе шумске оморике...

БЛОК 3

Ово је завршни део програма, који се састоји од поделе награда, новогодишњих пакетића, фотографисања и разговора о згодама и незгодама у снегу!

Напомена:

Потребно је извршити одређену техничку припрему:
изабрати и припремити реквизите,
украсити сцену (декорација),
обезбедити костиме,
техничке уређаје (озвучење, музику),
светлосне ефекте,
и планирати расходе програма, итд.

4.2. KONSTRUKTORSKO – STVARALAČKA IGRAONICA

Конструкторске активности предшколске деце садрже тежњу да се нешто на сличан начин представи као што је у стварности, али и да у тој игри дођу до изражаја дететове стваралачке замисли. За овакве активности неопходно је деци обезбедити погодан материјал од којег ће градити разне „грађевине“. Тако, на пример, у природи могу саградити шатор. За ту конструкторску активност потребни су штапови, платно, канап... Ту је неопходна помоћ аниматора и васпитача.

До које ће мере аниматор помагати деци у прављењу играчака, као и у самој игри, веома је осетљиво питање. Претеривање и пружање велике помоћи дете може учинити несамосталним и лишити га иницијативе.

Када направе једну такву грађевину као што је „шатор“, аниматор показује деци прави шатор који представља платнену кућицу (начин постављања – поступак, избор места за постављање, делове шатора...). На неки начин, он их уводи у тајне камперског живота и активности у природи. У тим грађевинама (шаторима) деца се могу лепо играти, али истовремено и учити.

Следећа стваралачка активност, коју може предузети аниматор, јесте уређење простора за „логорску ватру“. Деца праве импровизовано огњиште од каменчића. Свако дете има задатак да пронађе по неколико каменчића и да сви заједно направе круг од каменчића (простор где се „ложи ватра“).

У зимском периоду, као погодан материјал за конструктивне активности деца користе снег. Тада су у стању да граде „ескимске колибе од снега и леда“. Деца, уз помоћ аниматора и васпитача, граде полусферичну колибу која се код Ескимима зове „игло“. До колибе води узан ходник где се улази четвороношке. Да би у унутрашњости колибе било нешто светлости, поставе се на неколико места у зидове колибе комади танког провидног леда. Ради обележавања положаја колибе, Ескимима су постављали јелење рогове – у нашем случају колибу треба обележити неким симболичним предметом.

Када се колиба сагради, аниматор разговара са децом на шта им личи колиба, чему служи, шта би се могло још доградити... Објашњава деци ко су Ескимима и где живе.

Кроз овакве конструкторско – стваралачке игре можемо такође очекивати сарадњу деце и снажније изражена пријатељства. Група је компактна, као и сарадња у игри. У групи се увек истиче по неколико деце који желе да „воде изградњу објекта“, да организују игру.

На крају овог излагања дајемо неколико напомена о улози аниматора и васпитача у организацији конструкторско – стваралачких активности:

- Конструкторско-стваралачке активности и игре треба изводити систематски и најчешће су повезане са другим активностима;
- Конструкторско-стваралачке активности и игре треба изводити систематски и најчешће су повезане са другим активностима;
- Аниматор-водителј игре има усмеравајућу улогу у конструкторским играма, нарочито у раду са предшколском децом;
- Свакој конструкторској игри треба одредити циљ, поступке, средства и правила игре;
- Избор конструкторске игре зависи од могућности, потреба и жеља деце;
- Аниматор треба да одреди простор за игру, да одреди време, број игара, природни материјал итд.;
- Аниматор треба да осмисли ток игре, предвиди своју улогу у игри;
- За конструкторску игру треба припремити децу и пренети им одговарајућа знања и искуства;
- Мотивисати децу за учешће у игри;
- Објашњење правила и упутства треба да буду прецизна, потпуна и кратка;
- Ефикасним поступцима аниматор треба да омогући и створи услове, тако да деца могу правилно да употребе и уоче све предмете које користе у конструкторској игри;

- Аниматор и васпитач воде рачуна о току и резултатима игре, подстичу добро расположење и охрабрују децу;
- Аниматор и васпитач прате игру и процењују тренутак за прелазак на нову активност;
- Када деца заврше са игром аниматор разговара са њима о игри и њеним занимљивим детаљима, грешкама и начинима да се оне елиминишу;
- Аниматор после игре врши анализу, да ли су деца прихватила игру и да ли би желела поново да учествују у сличним активностима;
- На крају аниматор анализира понашање деце. Не заборавимо да је игра најбоље васпитно средство. Аниматор настоји да кроз игру усмерава развој личности детета.

Радионица везивања чворова – „Ципелице вежите пертле“

Приликом организације разних стваралачко-конструктивних игара, неопходно је децу научити да познају и да у одговарајућој ситуацији користе чворове. Треба користити само проверене и једноставне чворове, који се брзо вежу и који су сигурни. Иза сваког чвора треба оставити довољну дужину канапа-ужета. Основна карактеристика сваког чвора је да је безбедан, једноставан и функционалан.

Прва степеница у учењу чворова јесте да дете научи да веже ципелу пре периода поласка у школу. Учење чворова и везивање пертли на ципелама је вештина коју деца морају савладати у предшколском узрасту. На основу неких истраживања утврђено је да свако десето предшколско дете зна да веже пертле на ципелама, свако пето да плива, а свако друго да игра видео-игре.

У циљу обучавања за ову вештину дајемо неколико савета:

- Децу треба анимирати и она морају да изразе спремност за учење једне такве вештине;
- Немојте претерано форсирати ову вештину, већ је учините интересантном. Нека деца уче брже, а нека спорije;
- Припремите пертле различите боје. Лакше је објаснити деци. Уместо да говорите „прво једну“ или „ону која је око руке“, можете рећи „ставите плаву пертлу преко жуте“;
- На почетку научите дете да разликује леву и десну страну, леву и десну ципелу, а након тога научити га да веже обичан чвор;

- Изаберите један начин везивања пертли. Увек на исти начин учите децу да завежу пертле. У супротном можете додатно да збуните дете;
- Не заборавите да је игра, приликом учења ове вештине, основни метод и средство;
- Када деци демонстрирате везивање пертли, важно је да будете на истој страни. Тако ће деца моћи да копирају ваше покрете, а не да их посматрају као у огледалу;
- Можете набавити дрвену ципелу (играчка) на којој деца вежбају везивање пертли;
- Похвалите дете када правилно веже пертлу.

Ево још неколико корисних савета код везивања пертли:

- Да бисте научили децу да разликују десно и лево, ставите налепницу на једну руку, или завежите конац око ручног зглоба.
- Један од лакших начина везивања пертли је да деца направе две омче и потом их вежу у обичан чвор.
- Уколико је дете леворуко, аниматор-васпитач мора да зна да веже чвор и левом руком.
- За везивање ципела користе се многи чворови, али као пример наводимо такозвани Ианов сигурносни чвор.
- Пошто је игра најприроднији, основни и најзначајнији вид деце активности који има огромно значење у његовом васпитању, аниматор-васпитач може применити неку песмицу, игру кроз коју деца уче чворове.

Ево и примера:

„Направи зекине уши.

Трчи зека, оптрчи око жбуна.

На крају зека упадне у рупу.

Затегни уши чврсто.“

Ова песмица може да помогне деци да повежу игру и везивање чворова, користећи маштовите и забавне покрете.

А сада ћемо презентовати једну игру коју можете применити код увежбавања везивања пертли:

„Ципелици вежите пертле“

Деца седе у формацији круга. Сва деца изувају по једну ципелу и стављају је испред себе. Аниматор изговара „Ципелици вежите пертлу“ и сва деца имају задатак да што боље вежу пертлу на ципелама које су испред њих. Када аниматор удари ципелом о под и да звучни сигнал, свако дете ставља ципелу испред друга са своје десне стране. Када аниматор удари ципелом по други пут, сва деца узимају ципелу која је испред њих и опет је стављају испред друга са своје десне стране. И код трећег ударца ципелом, деца треба да обују ципелу (прво распертлају ципелу, а потом се поново запертлавају). Дете обува ципелу која се у том тренутку нађе испред њега. Ако хоћемо да ову игру учинимо интересантнијом, можемо убацити неколико ципела већих бројева. Задатак деце је да вежу ципелу на коректан начин (ко ће најбоље да запертла ципелу) и да одговоре на питање: „Ципелици чију ципелу имате на стопалу?“ Ова игра укључује вежбу опажања и оријентације, као и вештину запертлавања ципела.

Ко ће боље и спретније да веже мараму. Једнаки број играча имају екипе. На растојању од 10 метара су две клупе, а на њима се налазе по једна троугласта марама и по један шешир. Иза стартне линије формирају се две колоне. На дати сигнал од играча се захтева да трчећи дођу до клупе, да завежу мараме на наслонима клупе, али да при томе не праве сувише затегнут чвор, да узму шешир, ставе га на главу, и ходајући да се врате натраг и да га предају суиграчу из своје колоне. Након тога ка клупама поново крећу друга два такмичара који држе шешире у рукама. Они стижу до клупа, одвежу мараме и поново их стављају на клупу, стављају шешир на главу и враћају се натраг. На тај начин деца завезују и одвезују мараме, док се не изређају сви чланови екипа. Победници су они који су бржи, а при томе не допуштају да им шешир падне са главе.

Правила: Деца крећу ка клупи када аниматор да сигнал, а враћају се натраг када вежу или одвежу мараму.

Напомена: Такмиче се по два такмичара. Екипе су у формацији колона, имају исти број такмичара и треба да буду изједначене по својим могућностима. Код понављања ове игре улоге се мењају. Она деца која су везивала мараму, сада је одвезују. Марама је дужине 50 цм.

Приликом играња можемо користити разне чворове, али треба примењивати само проверене и једноставне.

4.3. ЛИКОВНА ИГРАОНИЦА

Ликовна играоница подразумева ликовно стваралаштво са предшколском децом. Кроз ликовне активности деца успостављају комуникацију са друговима и аниматором програма. Оваква играоница је прва степеница ка маскенбалу. Након радионице треба приредити малу изложбу радова.

Сликовница – меда и пчеле

За ову врсту активности потребно је одабрати ниско дрво у природи. Аниматор дели децу на две групе. Једна црта меде, а друга пчеле, а потом своје радове деца треба да окаче на дрво. Оног тренутка када аниматор да знак „Пчелица Маја бере мед“, пчеле напуштају кошнице и лете ка пропланку (руке у страну, чучну, трче...). Меде се у то време пењу на дрво (имитација покрета пењања на дрво) да би се сладиле медом. Кад аниматор да сигнал „Медо Брундо“, пчеле напуштају пропланак и лете ка дрвету, а медведи се скривају у оближњу шумицу. Пчеле гоне медведе, да би их ујели, а затим се враћају у кошнице.

Касније пчеле и меде мењају улоге. Ако постоји погодно дрво, деца могу и да се пењу, али да дрво није високо. Аниматор се налази поред дрвета. Пре него што се врате код дрвета, пчеле праве 2-3 круга на пропланку, да би меде имале могућност да сиђу несметано.

Оваква активност је погодна и применљива јер се преплићу и прожимају две области као што су ликовно и физичко васпитање.

4.4. МАСКЕНБАЛ КАО ПРОГРАМ АНИМАЦИЈЕ ПРЕДШКОЛСКЕ И ШКОЛСКЕ ДЕЦЕ МЛАЂЕГ УЗРАСТА

Маске и костими су заштитни знакови „маскенбала“. По писању документа, све је почело у 15. веку, на краљевским дворовима. Маске су омогућавале свакоме да покаже своје лице на симболичан начин. Иако су некада прављене из потребе, данас се маскенбали приређују ради забаве и рекреације. Најпознатији маскенбал одржава се у Венецији, где се може видети право богатство маски и костима. Сваки маскенбал је нови изазов и нова авантура.

Приликом осмишљавања и израде маски, приоритет, када су у питању материјали од којих се праве, имају природни материјали (лишће, цвеће, трава, гранчице...). Треба избегавати монотоност маски. Није исто када је група деце обучена једнолично и када је та иста група подељена на

подгрупе које заједно чине јединствену, тј. заокружену креацију. Тако при организацији маскенбала, као део композиције, може се наћи и неки декорисани предмет који употпуњује укупан доживљај маске (на пример, Индијанац са кануом).

Осим добре маске и костима, за сваког појединца и групу која учествује на маскенбалу, од великог је значаја и сценски наступ. Маске и костими се усклађују са игром и музиком, која је неизбежан део таквог догађаја.

Приликом организације дечји манифестација, маскенбал се све више појављује као значајан садржај и велики изазов за децу. Обично се организује у вечерњим часовима и може бити тематски (еколошки, на двору краља Букилаја, ...). Програм анимације се одвија у дискотеци или играоници, а може и на отвореном. Том приликом тражи се за најуспешнијим појединачним, групним или маскама неког пара. Претходно се маске пријављују (имена) и приликом уласка најављивач програма представља име маске која долази. Посебно интересантну ситуацију имамо када се девојчице маскирају у дечаке и обрнуто. Често деца опонашају старије па се маскирају у естрадне звезде, спортисте итд.

Пре одржавања маскенбала, аниматори или васпитачи треба да направе радионицу где ће деца сама креирати и израђивати маске. Аниматори и васпитачи су ту само да их усмере, али могу и мало да помогну, без претеривања у томе, јер у супротном деца постају несамостална и увек очекују помоћ. Најбоље је маске правити од природних материјала. Неопходно је на време припремити материјал за израду маске.

Деца праве маске са ликовима по избору, међутим, могу да изаберу и маске са којима ће одиграти једноставну драмску игру, где учешће узима сва деца. На крају, деца могу водити разговор чији је садржај заснован на стварној асоцијацији ликова маске које имају.

Оно што смо приметили организујући годинама маскенбале, што на рекреативним наставама, што у другим приликама, јесте да се појављује једна врло негативна навика. Постала је пракса да се родитељи утркују ко ће свом детету купити што бољу и скупљу маску. Са овом праксом треба прекинути и захтевати од деце да сама израде маске, да сама креирају лик и да маска буде дело дечје маште и креативности. Децу треба навикавати да пре него што почну да праве маску, направе план, од каквог материјала ће правити маске, како лепити тај материјал, којим редоследом и какав изглед коначно добија та маска. Како ће изгледати из разних углова, а не само спреда? Како ће деца на маскама да надограде разне интересантне детаље?

Евидентно је да се многи родитељи, васпитачи, учитељи такмиче чија ће група имати боље маске, па они деци превише помажу, јер кроз успех деце виде и свој успех. Компетиција (такмичење) као облик социјалне

интеракције, ако се правилно не усмерава и каналише, може имати и негативне последице. Ако се исувише форсирају нека деца, а не производе здрав дух, већ форсирају такмичење (чија је маска најбоља), у том победнику добијамо губитника. Такав губитник код деце може да буде и трауматичан, јер има и осетљиве деце. Васпитачи и учитељи треба да направе на време психолошку припрему деце. Њима треба објаснити да није ништа страшно ако неко не буде први. У неким случајевима, игра (активност) уместо да постане васпитно средство, прерасте у мобинг (психолошку) тортуру. Понекад деца доживе пораз као комплекс ниже вредности. Игра може да има и нездраву лидерску улогу. Могу настати последице не стручним приступом феномену игре и разних других активности које се приређују поводом разних празника и догађаја.

А сада неколико упутстава – методских напомена код организовања маскенбала:

- Свако дете из групе према редоследу има своје обележје или број који важи током редоследа представљања маски;
- Маскенбал тражи добру припрему и правилан приступ. Неопходно је припремити сав материјал и средства за израду маски;
- Упозорити децу да буду пажљива при руковању са одређеним материјалима;
- Не претеривати у смислу превелике помоћи код израде маски;
- Упоредо са израдом маски радити и на сценском понашању код наступа;
- Благовремено припремити музику и предати руководиоцу маскенбала, како би то могло програмски да се пропрати;
- Треба инсистирати на поштовању времена, рећи да нема кашњења, сви учесници треба да дођу у заказано време, на одређено место;
- Треба имати у виду да у играоници има и друге деце, и да они нису сами, дакле да имају обзира према другарима;
- Васпитачи, педагози, родитељи могу бити у жирију и бирати најмаске;
- Код учесника маскенбала, нарочито код оних који нису имали пре тога прилике да се експонирају, јавља се жеља за „самоистицањем“. Ова појава се некад манифестује нападно, нагло и штетно. Да би се то избегло, треба сугерисати да ће свако ко хоће и може добити прилику да има свој „шоу“, односно треба омогућити да свако себе искаже на прави начин;
- Треба водити рачуна да деца не играју исувише дуго под маскама јер се озноје, а затим траже нека „освежења“;

- Организација маскенбала треба да побуди интересовање за организацију новог – оно што смо радили треба да изазове жељу да се ради нешто ново. Када се маскенбал заврши мора да се осети радост и заинтересованост за нове „заврзламе“ под маскама.

4.5. ДИСКО ИГРАОНИЦА

Диско играоница је велики изазов, радост и уживање нарочито предшколске деце где се користе разни плесни елементи као садржаји ове активности. Плесно-музичке игре представљају сложени облик активности које се приређују поводом разних манифестација. Коришћење диско садржаја у раду захтева од васпитача и аниматора добру физичку припремљеност и музичку оспособљеност. Примену диско садржаја аниматори морају пажљиво да осмисле. Пре свега, музика мора да буде примерена узрасту и да има одговарајући темпо који треба да буде усклађен са могућностима деце. Плесне активности у диско играоници треба да буду ритмичне што доприноси складу и делује као подстицај и изазов.

Основни циљ аниматора у овом узрасту (када су у питању плесне моторне радње) је усмерење ка оспособљавању деце да својим кретањем правилно прате музички темпо, ритам и да реагују на њихове промене.

Задатак аниматора у диско играоници је да створи добру атмосферу да деца активно учествују у плесу и игри. Уз игру добрих плесача, диско играоница може постати изванредно место за забаву. Сваком детету треба дати шансу, и не претеривати када су у питању испуњења музичких жеља најбољих плесача. Деци треба објаснити да је то диско-тека у којој бораве и друга деца тако да нисмо у могућности да свима испуњавамо појединачне жеље, већ треба да се подредимо колективу и да будемо солидарни, јер једино на тај начин свима може бити лепо, забавно и пријатно.

Заједничко за све учеснике диско играонице су изражене емоције и заједнички циљ да се забаве и разоноде. Неспорно је да у диско радионицама треба створити раздрагану и веселу атмосферу учествовања и путем плеса са извршавањем једноставних задатака треба довести децу у ситуацију да спонтано прихвате игру као задовољство. На таквој игранци можемо играти кореографије као „Пачји плес“, „Каубојски плес“, плес у колони и друге новије и модерне кореографије. Може се организовати и плесачки турнир са неким једноставним забавним правилима. Током боравка на рекреативној настави треба обрадити погодну дечју плесну игру и направити примерену дечју кореографију.

Примери добре праксе игара са елементима плеса: „Моји омиљени ликови“

На одређени број папирчића или картончића нацртане су слике парних мотива јунака из цртаних филмова. Затим се ти картончићи раздвоје и ставе у посебне посуднице. У једној посудници су мотиви дечака, а у другој девојчица. Након тога се врши жребање и спарују картончићи, односно свако од деце добија свог партнера. Може доћи до веома интересантне и комичне ситуације када је у питању састав плесног пара (девојчица висока, а дечак мали, девојчица добро плеше а дечак је гази по ципелама....).

„Несташна лопта“

Парови крећу носећи кенгур лопту у рукама и оног тренутка кад престане музика лопту треба да спусте на под и да седну у пару окренути леђима један другом. Онај пар који задњи седне на лопту испада из игре.

„Диско воз“

Деца се ухвате један другом „за леђа“ (колона по један) и тако крећу од „станице до станице“. Док се деца крећу музика свира и када руководилац програма искључи музику и каже „на леви колосек“, деца треба да подигну леву ногу у страну, када каже „на десни колосек“, деца подижу десну ногу у страну. Када музика престане и руководилац каже „воз је стигао у станицу“, деца треба да чучну. Оно дете које задатак уради последње испада из игре. Они који су испали из игре, праве нову композицију и поново учествују у игри. Возови могу да се крећу напред, назад, а могу да се дозволе и лакши „судари“.

„Свако у свом плесном јату“

Деца (птице) се поделе у 3-4 групе које су бројчано једнаке. Формирају се колоне на разним местима у дискотеци. У ритму музике за плес деца напуштају колоне (своје јато) и играју слободно. Када музика престане они поново траже своје јато, односно формирају поново колону на месту где је раније формирана. Оне птице (деца) која прва формирају колону (јато) су победници.

Варијанте: Деца (птице) формирају две, три или неколико колона (јата) које су бројчано једнаке. У ритму музике, свака колона ходајући (на прсте, пете, спољњи или унутрашњи део стопала) или трчањем самостално се креће у разним смеровима, може и вијугаво (цик-цак). Оног тренутка када аниматор преко микрофона да сигнал „у круг“, деца (птице) из свих колона се хватају за руке, формирају круг, а потом се одмах пуштају.

На сигнал „Крени“, кругови (гнезда) почну да се врте тј. деца се крећу ходајући или трчећи у истом смеру, а при томе се руке налазе на раменима (деца су загрљена). Код сигнала „У колону“ деца излазе из круга и формирају нову формацију – колоне. Она група која се најбрже престроји, победник је.

Свако дете добије један мали пластични кружић и држи га у руци. Деца су поређана у неколико колона. Код сигнала „У круг“, сва деца формирају један велики круг, при томе држећи се за „кружиће“. У ритму музике деца се врте у једну, а после у другу страну. Код сигнала „У колону“ деца напуштају круг и поново формирају колоне, тако да свако дете иде у своју колону. Победник је она екипа (јато) која прва формира колону.

Правила: Сва деца (птице) истовремено извршавају једне те исте задатке и врте се у истом правцу који одређује аниматор. Промена формација, врши се на одређени сигнал. Код престојавања свако дете стаје у своју колону (јато), и то на оном месту где је та колона претходно формирана.

„Плесни семафор“

Деца играју у пару тако што једно дете игра у ритму музике, а друго га имитира. Плесачи поштују сигнале семафора од балона. Када аниматор подигне црвени балон, сви морају да стану, на зелени се рукују тако што се десна рука провуче испод десне ноге и скакућући на једну ногу треба да се поздраве. На жути дечак треба да се провуче између ногу девојчице, а на плави девојчица треба да оптрчи круг око дечака. Такмиче се док на подијуму не остане последњи плесни пар.

„Минско поље“

За игру се користе мараме и новински папир. У ограниченом простору од канапа постави се неколико папира. Парови треба да запамте где се налазе новине, а потом се преко очију поставља повез (мараме). Из даљег такмичења испада онај пар који је током плеса нагазио папир на тлу. Може се користити варијанта када плесачи индивидуално играју.

„Музичке столице“

У овој игри учествује осам плесних парова (осам девојчица и осам дечака). За време музичке пратње они се крећу око седам столица које су постављене у кругу. Оног тренутка када престане музика такмичарски парови седају на најближе столице. Испада онај пар који није успео да седне на столицу. Са испадањем пара склања се једна столица, тако да је број

столица за један мањи од броја плесних парова. На крају када остану два пара остаје једна столица на коју седа будући победнички пар.

„Сат“

Држећи се за лопту парови се окрећу у круг (плешу) у смеру ка- заљке на часовнику. Оног тренутка када аниматор да знак пиштаљком који означава да су се „сатови“ покварили, плесачи мењају смер кретања. Онај пар који је последњи променио смер плесања испада из игре. Деца која су испала плешу појединачно и пљескањем бодре такмичаре.

Неспорно је да моторни развој деце може ефикасно и правилно да се усмерава кроз активности које се изводе у диско-играоници уз пошто- вање одређених музичких законитости.

На крају излагања у вези са диско играоном дајемо методско-ди- дактичка упутстава везана за рад аниматора:

- Аниматор први долази у диско-играоницу, а последњи је на- пушта;
- Неопходно је да на време изабере адекватне музичке садржаје, припреми и испроба озвучење;
- Такође на време да припреми реквизите за музичко-плесне игре;
- Аниматор треба да одреди два помоћника који ће му помагати и додавати реквизите и неопходна средства за рад;
- Да обележи простор, ако то захтева музичко-плесна игра;
- На време да проветри просторију – дискотеку, уколико не по- стоји адекватна вентилација;
- Треба да прати активност деце и уколико дође до замора треба променити музику (темпо и ритам) и пустити лаганију музику;
- Сваку игру (игра са једноставним и забавним правилима) прво треба демонстрирати, јасно објаснити правила и направити ведром плесачку атмосферу;
- За време боравка у предшколској установи обрадити интере- сантну дечију музичко-плесну кореографију;
- Вођење диско-играонице захтева добру припрему и правилан приступ.
- Потребно је да аниматор изврши адекватан избор песама, да зна које песме и мелодије воле деца, и да те мелодије и песме буду примерене узрасту деце;
- Аниматор треба да овлада вештином вођења програма (најава, конференса) у диско-играоници. Овде треба истаћи једну врло

важну ствар, а то је глас аниматора који води програм. Глас испољава саму личност аниматора, јер тиме васпитно делује на децу. Пријатан и добро модулисан глас аниматора је врло битан детаљ који утиче да атмосферу учини пријатнијом. Ова способност је урођена тако да представља природни дар аниматора (водитеља програма);

- Приликом усвајања плесних моторних радњи код предшколске деце, аниматор се користи методама објашњења и демонстрација;
- Код увежбавања и учења кореографија, усмено излагање мора да буде кратко и јасно, разумљиво и приступачно узрасту предшколског детета. Овде објашњења имају више описни карактер. Избегавати употребу стручних термина;
- Дечија кореографија коју аниматор планира да обради као плесни садржај уз музичку пратњу треба да је у почетку веома једноставна, а потом њихова сложеност расте;
- За извођење било које плесне моторне радње потребно је да деца добро упознају кореографију, да претходно науче текст песме и да га ритмички повежу са музичком пратњом;
- У раду са предшколском децом треба користити њихову бујну машту, способност опонашања разних појава и слично.

Дечија квискотека

Деца се такмиче у давању одговора на одређена питања из области познавања природе, живог света око нас, екологије, као и информација које добијају за време путовања и боравка. За сваку групу-екипу наступа одређени број такмичара. Деца извлаче цедуљице разних боја на којима се налазе питања на која треба да дају тачне одговоре. Жири треба да буде неутралан, састављен од васпитача, наставника, лекара или неког од запослених у одмаралишту.

Водитељ је аниматор који поставља питања, а жири води рачуна о тачности одговора и правилима игре. Екипе одговарају наизменично, а сваки тачан одговор носи одговарајући број поена. Пре него што одговоре такмичари могу да уложе квиска, а у зависности од тачности одговора, поени се удвостручују или губе.

Посебну улогу у организацији квиза има аниматор-водитељ који својом елоквентношћу, знањем и смислом за шалу уноси ведро расположење, навијање и иницијативност међу децом.

Овом приликом дали бисмо неколико савета аниматорима – руководиоцима дечије квискотеке:

- Програм и пропозиције квиза деци треба да буду детаљно презентовани и објашњени од стране аниматора, као и сви остали детаљи везани за такмичење;
- Васпитачи са својим групама имају састанак где се упознају са садржајем квиза и састављају план учествовања;
- Уколико се шапуће и помаже, екипа губи право да одговара у следећем кругу питања;
- Жири мора да зна тачне одговоре и да буде упознат са тематиком квиза;
- Жреб одређује редослед наступа екипа;
- Аниматор је у обавези да пре почетка такмичења постави столове и обезбеди места за такмичаре, да направи сценографију и озвучење и да екипе на неки начин буду одвојене од навијача како би такмичење могло регуларно да се одвија;
- Аниматор је у обавези да направи таблу за евиденцију (семафор) на којој се евидентирају резултати и уписује одређен број поена;
- Квиз се може организовати тако да се такмичење одвија по блоковима, а у паузама свака група може да покаже „рекламу“ везану за неки догађај који се догодио за време рекреативне наставе. За најбољу рекламу екипа добија бонус-поене;
- Циљ квиза је: ЗНАЊЕ – ДРУЖЕЊЕ – РАДОСТ

Радионица фризура „Дечија фризеријада“ - “Шиз - Фриз”

Радионица фризура подразумева рад предшколске и школске деце (млађи узраст) - деце на креацији интересантних фризура. То је једна од активности деце која има карактеристике игре, кроз коју испољавају стваралаштво. За ову активност неопходно је обезбедити адекватна средства и материјале који се користе приликом израде фризура. Оно што стварају (на пример фризуру Пипи дуге чарапе), деца откривају онако како су видели и шта им је на уму у том тренутку. На пример, детаљи који су им важни, они су и уочљиви (кике фризура Пипи). Циљ ове активности је да потенцира креативност, инспирацију и дружење. Ова радионица може да се одвија у дискотеци, играоници, вртићу или неком другом пригодном месту. Трагамо за најбољом фризуром, најуспешнијим фризером. Сваку групу-екипу представљају по два представника (два пара). Најбоље је да жири буде неутралан и састављен од васпитача, наставника који не раде са том децом-наставници из других установа.

За организацију овакве активности дајемо следеће препоруке:

Пре него што организујете ово надметање направите активност са децом на тему „Најлепша фризура“. Када су почеле да се праве фризури? Када је први пут употребљен чешаљ? Како се употребљава чешаљ?

- Припремити одговарајућа средства (чешљеве, дрвене штапиће, ленте, мараме, цвеће за венчиће у коси, природне гранчице и др);
- Показати деци како се рукује чешљем и дати савет и пружити помоћ деци;
- Пре него што почне активност треба поставити онолико столица, колико има пријављених парова (муштерија и фризера);
- Приликом постављања столица треба водити рачуна да има довољно места како би фризер могли слободно да се крећу и раде;
- Простор где се креирају фризури треба да се обележи траком;
- Фризер за израду фризури имају 30 минута;

Док фризер раде свој посао, остала деца пажљиво посматрају и цртају на тему „Шиз фриз моје екипе“;

Док такмичење траје аниматор може да пусти лагану дечију музику и с времена на време преко разгласа треба да бодри и мотивише фризере, а након истека времена сваки фризер представља своју креацију;

Оног тренутка када истекне време за „фризирање“, остала деца прекидају са цртањем, цртеже постављају на пано и приређују изложбу;

Када фризури буду готове такмичари треба да се представе жирију, а жири да свој посао оцењивања обави на коректан начин. Прво бира најбоље фризури, а затим оцењује цртеже;

Свака група добија одређени број бодова за учешће, а успешније фризури и цртежи добијају бонификацију (наградне бодове);

Ова активност треба да буде привлачна, пријатна, весела, креативна и приказана на приступачан начин;

Треба стално тежити и развијати креативност, маштовитост и здрав такмичарски дух;

Средства која се користе за израду фризури треба да буду израђена од таквих материјала, да се искључи свака могућност повређивања;

Приликом израде фризури користити средства од природних материјала, а ни у ком случају лак за косу;

Код спровођења ове активности водити рачуна о здравствено-хигијенским аспектима (чешаљ и средства);

После ове активности треба да се стекну нека нова знања када је у питању руковање чешљем, као и здравствено-хигијенские навике везане за одржавање косе.

Аниматор окупља децу и води разговор о томе како су настале бајке.

На пример: *„Приметио/ла сам драга децо да ви уживате док слушате бајке. Можете ли да замислите да су бајке измишљене пре више хиљада година. Бајке су ипак стваре да нико не зна када су ипак настале. Најпознатије бајке су Андерсенове. Оне су настале од прича из давних времена и преносиле су се усмено. Многе бајке можда имају сличности са стварним догађајима, али је то ипак тешко утврдити. Приликом преношења прича са колена на колена, стварна дешавања су у машини причини оведача добијала сасвим други вид и ипак остала скоро невероватна.“*

После краћег разговора деца се деле на мање групе. Треба припремити сличице са разним темама (ликови животиња, ликови из познатих дечијих филмова, предмети, справе које се користе у животу...). То би деци олакшало посао и дало би им шире могућности за несвакидашњу комбинаторику стварних и измишљених ликова. Свака група врши избор сличица од којих ће створити причу. Задатак деце је да измисле причу која треба да буде интересантна и садржајна. После одређеног времена свака група представља своју причу, практично представља причу као сценску слику залеђених фигура. На крају се укључује и аниматор и драматизује интересантну причу. Почине с једноставном, кратком, причом, а затим прелази на сложенију. За драматизацију могу послужити приче које аниматор импровизује, а импровизација је лакша ако у њој учествује мањи број деце. Са већом групом треба имати више искуства и знања.

Пример импровизације на измишљену тему:

„Краљ џунгле Тарзан живео је у једној прашуми са својом пријатељницом Џејн, мајмунчетом Читом и својом дружином, слоном Мићом, ту је и лав Момчило, жирафа Анђела, а ту су и осталим шумским другари. Они су били веома сложна дружина и лепо су живели (аниматор показује лик). Тарзан и Џејн су обилазили прашуму, пребацивали се лијанама са дрвета на дрво и уживали у њеној лепоти (аниматор одређује улоге показивањем на децу, Тарзана, Џејн, који преузимају своје улоге). У пратњи Тарзану и Џејн, често је ишао и мајмун Чита (одређује улогу мајмунчета). Он се придружује Тарзану и Џејн у обилажењу око групе-дружине. У џунгли се често појављује племе „ловокрадица“ (аниматор показује на другу групу деце). Они убијају и прогањају животиње. Једног дана Тарзан је ступио у контакт са вођом „ловокрадица“ који се звао Пушкић (аниматор међу децом показује тај лик и дете преузима улогу). Они су склопили договор о ненападању, а Тарзан је предложио да организују једно такмичење у коме ће учествовати с једне стране Тарзан са својом дружином, а с друге стране Пушкићи ловокрадице. Онај који победи у часном надметању биће господар „џунгле“. У сваком табору треба да је исти број учесника.

Сваки вођа групе (Тарзан и Пушкић) са својом дружином треба да се сместе у своју прашуму (круг обележен гранчицама). На знак аниматора Тарзан са својом дружином треба да заузме „прашуму“ Пушкићевих ловаца (премештање групе из своје прашуме у туђу прашуму). Растојање између прашума зависи од расположивог простора. Најбоље је прашуме обележити на ободу неке шумице. Освајање прашуме понавља се три пута. Екипа која прашуму заузме најмање два пута је победник;

Сваки вођа групе подели својој дружини по једно копље. Задатак екипа је да копљем (штапом) на растојању од три метра погоде мету (круг савијен од прућа и причвршћен за дрво). Она екипа која има више погодака је победник; Надвлачење лијаном три пута. Ако нема лијане, може се користити и конопац. Она дружина која има најмање две победе у надвлачењу је победник.

Када се саберу све победе, може се видети ко је добио титулу господара џунгле. На челу дружине која је победила стоје господар џунгле, а затим и остали припадници дружине, а иза њих стоји дружина која је била мање успешна у обављању задатака.

Крај активности треба да побуди код деце радост и то не само код победника, већ и код поражене екипе. Објаснити деци да ће имати прилику да се поново надмећу у часној борби за титулу господара џунгле. Пожељно је да следећи пут код организације ове игре улоге промене, а по договору, могуће је променити и дружине (екипе).

Ову причу могуће је допуњавати, али при томе треба иницијативу препуштати деци. Грешка је аниматора или васпитача када су иницијатори одређене игре увек они а деца их прихватају само из послушности.

Ако се оваква активност одвија близу шуме на отвореном, треба истаћи и нека упозорења:

- Не удаљавати се и не залазити далеко у шуму;
- Увек се мора знати где се појединац-група налази;
- Ако игра захтева да деца седе треба обавезно проверити терен јер ни у ком случају терен не сме бити влажан. Обратити пажњу на могућност појаве крпеља у пролећном и летњем периоду;
- Приликом одласка и повратка деца су увек у колони и одређује се ко је први а ко задњи у колони.

Креативна вежбаоница – „Вежбаоница здравља“

Креативна вежбаоница доброг држања тела – „Вежбаоница здравља“ има за циљ да укаже на значај физичке активности на здравље

предшколске деце и да се стекну навике правилног држања тела док деца седе, цртају или обављају неку другу активност у седећем положају.

Кроз ову активност треба скренути пажњу на свестран и складан развој деце, задовољавање биолошких и естетских потреба за кретањем, очувањем и унапређењем здравља.

Метод рада: Вербални, метод демонстрације

Облик рада: фронтални

Средства: основна (телесна вежба) и помоћна (кенгур лопте – велике лопте са дршкама столице)

Превентивни задаци: Створити услове за развој равнотеже, јачање локомоторног апарата, спречавати деформитете и отклонити недостатке (утицати на правилно држање тела).

Васпитачи треба да стекну одређена елементарна знања која се тичу доброг држања тела детета. У одржавању нормалног усправног става учествују мишићи, везе и коштаноглобни систем. Мишићи су тзв. активни тензори, а везе и коштаноглобни систем пасивни тензори. Ова два система треба да буду избалансирана јер су врло значајни за одржавање нормалних физиолошких кривина кичменог стуба детета. Мускулатура која је одговорна за успостављање и очување нормалног усправног става позната је под именом постурална мускулатура. Ову активност најбоље је да води сарадник за предшколско физичко васпитање. Он окупља децу (уводни део) и води разговор о значају вежбања-игре и објашњава и даје упутства о правилном држању тела. Најбоље је да изведе једно дете и да коригујући положај детета прикаже правилно држање тела: глава се налази у продужетку трупа, грудни кош је благо избачен напред и испред рамена, лопатице су приљубљене уз леђа и налазе се у истој равни. Кичмени стуб је усправан и посматрајући са бочне стране назире се три благе кривине – вратна, леђна и слабинска.

Након тога аниматор демонстрира правилан начин седења, а потом деца покушавају да усвоје показано. У циљу елиминације механичких егзогених утицаја на настанак кифозе (искривљење грудног дела кичме са конвекситетом путем назад), неопходно је одредити повољан одговарајући положај који спречава заузимање погрбљеног положаја. Због тога треба приближити столицу према сточићу с једне и заузети добар седећи положај с друге стране. Карактеристике доброг седећег положаја су: исправљен положај кичме, при чему се њен грудни део наслања на наслон столице, глава се налази у продужетку кичменог стуба са погледом умереним према напред, а седални део је потиснут назад. Натколенице се ослањају на седећу површину најмање 2/3 своје дужине и са потколеницама заклапају прав угао. Стопала су паралелно постављена и треба да се

целом површином ослањају на под, а руке су благо савијене у лактовима. Шаке и део подлактице се ослањају на површину писаћег стола.

Да би дете могло да контролише и издржи овакав положај, треба одговарајућим вежбама по унапред утврђеном програму третирати леђну мускулатуру која је одлучујућа за добро држање тела. Програм треба направити тако да примарну улогу играју вежбе које ангажују мишиће опружаче грудног дела кичме. Превенција (превентивно вежбање) треба да започне што је могуће раније, још у предшколској установи.

Након приказивања правилног седења на столици, аниматор се обраћа деци и каже:

„Знате шта драга децо, ја имам један предлог. Видите ове велике лопте, веровали или не то су наше најбоље столице јер седећи на лопти, ми уједно и вежбамо. Хајде сада да седнемо на ове велике кенгур-лопте“.

Припремни део активности се састоји од следећих вежби за правилно држање тела на кенгур лоптама:

Вежба бр. 1 – Седење на лопти – „Кенгурова столица“.

Циљ: Пронаћи оптимално правилно држање;

Научити правилно покретати кичму и пронаћи неутралан положај карлице.

Опис: Седећи на лопти кукови и колена треба да буду свијени под углом од 90 степени.

Треба обратити пажњу да стопала не буду близу лопте. Ноге треба да буду постављене мало шире од размака кукова. Брада мора да буде у хоризонталном положају, очи гледају право напред.

Увежбавање: Седети на лопти у трајању од 30 секунди.

Вежба бр. 2 – Љуљање на лопти – „Кенгурова љуљашка“.

Циљ: Пронаћи оптимално правилно држање;
Развој равнотеже.

Опис: Деца треба да седну на средину лопте, колена у равни са скочним зглобовима. Ноге су постављене мало шире него што је размак између кукова и паралелне су. Стопала су чврсто на тлу. Брада је у равни. Чврсто држећи стопала на поду, покрећемо доњи део кичме према напред и лопта се лагано помера према напред. Потом истурамо доњи део кичме

назад и лопта треба да се закотрља у истом смеру.

Напомена: Обратите пажњу на то како се покреће карлица из неутралног положаја напред-назад.

Увежбавање: Љуљање на лопти 3 серије од 6 до 8 пута.

Вежба бр. 3 – Поскакивање – „Кенџуров скок“.

Циљ: Јачање мишића битних за држање тела (постуларна мускулатура).

Опис: Деца треба да седну на средину лопте, колена поравнати са скочним зглобовима, ноге раширене мало више од размака између кукова. Стопала су чврсто на тлу. Притисните стопала о под, напните мишиће бедара и подскакујте што енергичније. Док скачете, опустите се и слободно дишите. Када деца савладају ову вежбу, можете пробати варијанту подскакивања са плескањем рукама напред назад. На тај начин загрејаћете тело и побољшати систем за крвоток, развити координацију.

Увежбавање: Подскакивати на лопти 3 серије од 6 до 8 пута.

Вежба бр. 4 – „Кенџур бере лишће“.

Циљ: Јачање руку и раменог појаса.

Опис: У седећем положају на лопти нагнути се на једну страну и убрлати лист једном руком, друга је у одручењу, а труп је непокретан. Исту вежбу урадити и у другу страну.

Увежбавање: вежбу поновити 4 пута у једну и другу страну.

Вежба бр. 5 – „Кенџурово осмајрање“.

Циљ: Јачање и истезање бочне стране трупа.

Опис: Седећи на лопти извести бочно савијање трупа (отклон трупом), у једну, па у другу страну наизменично. Руке се налазе на боковима.

Увежбавање: вежбу поновити 4 пута у једну па у другу страну.

Вежба бр. 6 – „Буђење кенџуровој младунчица“.

Циљ: Јачање мишића трбуха и мишића потколеница

Опис: Лежећи на леђима, руке на потиљак, подизати горњи део тела. Истовремено се укључују и мишићи потколеница на тај начин што се подижемо на прсте стопала.

Увежбавање: вежбу поновити 5 пута.

Вежба бр. 7 – „Закопчавање кенџурове торбе“.

Циљ: Јачање мишића леђа.

Опис: Пошто је младунче одрасло кенгур „закопчава“ торбу, истеже трбушне мишиће, а јача леђну мускулатуру. Почетни положај је лежећи на стомаку. Руке са лоптом опружене испред тела. Подићи лопту у вис и погледом пратити њено кретање.

Увежбавање: вежбу поновити 4 пута.

Вежба бр. 8 – „Јачање кенџурових ноџу“.

Циљ: Јачање мишића ногу.

Опис: Чучећи положај, леђа права, руке су на куковима, ходање у чучњу око лопте.

Увежбавање: Ходање у чучњу у трајању од 10 секунди.

Главни део активности се састоји од такмичења у скакању, контрољању и ношењу кенгур лопте савлађивањем препрека.

Простор за игру се обележава хоризонталном линијом, иза које се формирају колоне од одређеног броја деце. Ради коректног одвијања игре размак међу колонама треба да износи око два метра.

Игру започињу први у колонама седећи на кенгур лопти и држећи је за дршку, а затим вијугаво скакућу око препрека (чуњеви, пластичне флаше напуњене водом, пободене гранчице...). Када обиђу последњу препреку, на исти начин се враћају до своје колоне, предају лопту следећем суиграчу и стају на зачеље колоне.

Игру можемо организовати у више варијанти:

- У једном смеру се скакуће вијугаво са лоптама, а у другом се котрља;
- У једном смеру скакуће се вијугаво, а у другом право;
- У једном смеру се скакуће, а у другом лопта се носи.

Завршни део активности

Покретна игра „Ходамо за звуком“ – Деца се налазе у групи седећи на лоптама затворених очију. Испред њих васпитач удара рукама пљескајући. Задатак је да деца код првог пљеска устану са лопте, подигну је горе високо и да на прстима или петама ходају у правцу звука (пљеска) затворених очију. На престанак звука деца стану, отворе очи и седну на лопту.

Седење на кенгур лоптама је „активно седење“ и зато је за правилно држање и опште здравље кичме корисније него када седите на столицама. Вежбе и игре са великим лоптама спречавају и отклањају код деце негативне

последнице дуготрајног седења, асиметричног оптерећења кичменог стуба услед лошег држања тела и почетне функционалне промене кичменог стуба. Због тога се ове лопте користе за седење у вртићу у скандинавским земљама.

Многе су користи седења на кенгур лоптама:

- Добра покретљивост кичме, елиминише се погрбљеност и статичка напрезања мишића врата и леђа;
- Док се седи на лопти динамички се ангажују мишићи леђа, трбуха и ногу;
- Обезбеђује се симетрично и динамичко оптерећење дискуса кичме;
- Побољшава се циркулација крвотока у леђним мишићима и дискусима;
- Побољшава се функција респираторног система;
- Боља циркулација крви у доњим екстремитетима и куковима;
- Превентивно делује у смислу спречавања функционалних поремећаја на кичменом стубу.

На темељу изнетог може се закључити да је улога лопте у томе да деца правилно држе тело. Може се догодити и на лопти да се деца прегрбе, али такав положај се одмах коригује јер се повећава нестабилност лопте. Сврха седења на лопти је пронаћи оптимално правилно држање.

„Слајкишијага“ – слајка сиваралачка радионица

Уводни део:

Аниматор почиње разговор са децом о слаткишима, чоколадама и бомбонама. Треба рећи деци да су прве бомбоне прављене од меда. Као основу за те бомбоне-шећерлеме употребљавали су урме. Још у давна времена свако племе је имало тајне рецепте за прављење бомбона.

После краћег разговора аниматора и деце, деци се даје задатак да од пластелина направе колаче примењујући своје „тајне“ рецепте. Малишани имају задатак да направе по два колача и ставе их на послужавник. Деца се налазе у формацији круга и уз музичку пратњу почињу кретање лаганим корацима у једну страну држећи испред себе послужавнике. Потом мењају смер кретања, па убрзавају кретање при чему пазе да им „колачи“ не испадну са послужавника. Крећући се на знак аниматора треба да стану на једну ногу (друга подигнута), а при том држе послужавник, затим иду у чучањ са послужавником, усправно, лаганим корацима иду ка средини и сужавају круг, остављају послужавнике на сто (у средини круга), а затим узимају послужавнике и враћају се натраг у круг.

Деца изводе вежбе у складу са стиховима песмице „Слатка игра“.

Слатка игра

Слатка игра

Подигни колаче горе
направи колач велик као море,
дохвати један колач са полице лево
ми се децо сладимо весело.
Слатке кругове правим
у слаткишима се давим,
пет кругова у лево, а пет у десно,
ми децо вежбамо врло свесно.
Изнад главе руке пружим
у леву и десну страну се њишем и издужим,
истегнем своје тело као младу грану
драги моји много волим крем банану.
Јачам вежбама мишиће леђа,
учитељ нам је посластичар леђа
рамена су нам чврста и јака,
слатке колаче прави наша бака.
Ја се сладим екстра шампитом
тренирам трбушњаке са другаром Митом,
погледајте моје трбушне мишиће праве и косе
драги моји они пуно победа доносе.
Ногама кружим и овако шлаг мутим
слатко вежбам и никад се не љутим,
ноге дижем у ваздух без мука
јачам мишиће прегибаче, зглоба, кука.
Као ратлук растежем мишиће ногу и леђа
један-два, један-два виче аниматор Пеђа,
савијам се као гранчица брезе
овде се ништа не ради без везе.
Скачем у све четири стране
ножице су савитљиве као гране,
напред, назад, лево, десно, гледај ме у лице
јачај вежбама дечије ножице.

Први део главног дела: Комплекс вежби обликовања „Слатка игра“*Вежба бр. 1 – „Дохваћи колач“*

Опис: Деца стоје у формацији круга са послужавницима у рукама држећи их у висини струка. Подижу послужавник изнад главе, високо се подижу на прсте и колико год могу подижу послужавник горе, а затим деца спуштају послужавнике у висини струка. Вежба је намењена за развој мишића руку и раменог појаса.

Увежбавање: Вежбу поновити 5 до 6 пута.

Вежба бр. 2 – „Слајки кругови“

Опис: Из раскорачног става (формација круг), деца у рукама држе послужавнике и у предручењу, заједно са њима опишују кружнице испред себе. Намењена је за јачање мишића руку и раменог појаса.

Увежбавање: Вежба се понавља 5-6 пута.

Вежба бр. 3 – „Истезање слајке гране“

Опис: Деца седе са ногама у разножењу, а руке су подигнуте високо (узручене). Послужавник се налази између ногу. Изводе отклоне трупа наизменично у једну па у другу страну. Циљ вежбе је јачање и истезање мишића бочне стране трупа.

Увежбавање: Вежба се понавља 5-6 пута.

Вежба бр. 4 – „Послужити се бакиним колачима“

Опис: Седећи положај у формацији круга са раширеним и савијеним ногама у коленима. Између ногу је послужавник. Руке су опружене а леђа су у контакту са подом. Из тог положаја подићи се и дохватити колач. Ова вежба је намењена јачању мишића трбуха.

Увежбавање: Вежба се понавља 5-6 пута.

Вежба бр. 5 – „Шећерни њрбушњаци“

Опис: Седи се у формацији круга. Пруженим ногама описивати кругове у једну, па у другу страну, а при томе не додиривати послужавник који се налази испод ногу. Циљ вежбе је јачање мишића трбушног појаса.

Увежбавање: Вежба се понавља 2 пута по 4 круга у једну па у другу страну.

Вежба бр. 6 – „Слајка оловка“

Опис: Деца леже на стомаку у формацији круга додирујући послужавник једном руком. Са једне стране тела опусте руку и подижу је бочно у вис, а затим се врате у почетни положај. Вежбу изводити наизменично једном, па другом руком. Циљ вежбе је јачање мишића леђа и рамена.

Увежбавање: Вежба се понавља 2 серије по 4 пута у једну, па у другу страну.

Вежба бр. 7 – „Развлачење рајлука“

Опис: Формација круг. Деца се налазе у чучњу за рукама, а послужавник је испред њих. Треба да се подигну из чучња, не одвајајући руке од тла, а потом да додирну колачић на послужавнику и да се врате у чучањ за рукама. Ова вежба је намењена за јачање и истезање мишића ногу и истезање мишића леђа.

Увежбавање: Вежбу поновити 4 пута.

Вежба бр. 8 – „Слајке гечије ножице“

Опис: Формација круг. Изводити суножне поскоке са почетне позиције у све четири стране, напред-назад, лево-десно. При томе треба прескакати послужавник. Циљ вежбе је јачање мишића ногу.

Увежбавање: Два пута прескочити послужавник у све четири стране (напред, назад, лево, десно).

Други део главног дела: Комбинација разних препрека и облика кретања – полигон

Деца прелазе стазу препрека од следећих моторичких задатака:

- Спуштање низ тобоган, при томе дохватити лизалицу која је окачена на ластичу између два сталка и ставити на послужавник;
- Ношење послужавника вијугавим трчањем око чуњева;
- Суножним поскоцима као зека прескочити послужавник (напред, назад, лево, десно);
- Гађање крпењачом чоколаде која виси између два сталка (3 покушаја);
- Погођену чоколаду откачити и ставити на послужавник;
- Трчањем, носећи послужавник рукама ући у циљ.

Напомена: Деца са собом носе послужавнике од тренутка када се спусте тобоганом и узму лизалицу и стављају је на послужавник и носе је све до уласка у циљ.

У главном делу активности дат је пример комбинација разних препрека и облика кретања на полигону. Оваква стаза препрека – полигон („слатки полигон“) доприноси усавршавању моторике деце, оријентацији у простору, сналажљивости, самосталности и креативности. Неопходно је направити одговарајући одабир елемената – задатака који ће се обавити на појединим местима. При томе треба имати у виду са каквим кретним искуством располажу деца.

Ово је пример полигона где се могу као реквизити користити слаткиши, флаше од сока, лизалице, послужавници итд. На тај начин деци се могу организовати врло занимљиве и креативне активности. Употребом оваквих занимљивих реквизита постиже се боља мотивисаност код деце за вежбање. Разноврсност, интересантност, занимљивост, боје, облици и материјали од којих су израђени реквизити доприносе већој заинтересованости деце да се укључе у активност. Такве креативне активности су велики изазов за децу.

Завршни део

Деца праве „Слатку кућу“. Задатак деце је да направе најбољу „слатку“ кућицу. Деци се подели по један здрав колач (ужина). Води се разговор о слаткишима. Малишанима напоменути да прекомерно конзумирање слаткиша може бити штетно и да деца након узимања слаткиша треба да перу зубе.

Ову активност је најбоље завршити кроз дечију песму:

Чоколада

Мој деда нема зубе, па ми се жали:

Јео сам чоколаду као мали

и сада ми ево пола зуба фали !

Човек тек кад остари,

схвати неке ствари:

Чоколада није здрава, пошто зубе квари !

Деда, деда, ниси у праву,

Ево, бака ће рећи истину праву:

Чоколаду можемо слободно да ждеремо,

ако зубиће, након јела, добро оперемо!

Милош Стефановић

У оваквим стваралачким активностима-игри, дете испољава своје способности за одређен начин изражавања. У овом узрасту је могуће уочити таленат детета за испољавање одређених форми (грађење, слагање, обликовање разних материјала итд.). Једна од вредности оваквих активности-игре је то што деци можете одржати пажњу, да их привучете и мотивишете да активно учествују у активностима оваквог типа.

Методичари – аниматори – практичари приликом спровођења оваквих активности треба да обратe пажњу на следећа упутства:

- Активност почиње на знак аниматора, онда када је сигуран да су сва деца схватила садржај активности;
- Аниматор води рачуна о току активности и правилном спровођењу активности, о поштовању правила, владању и дисциплини деце;
- Врло важно је да аниматор активно укључи сву децу, а да при томе не дође до замора деце;
- Активност деце у многоме зависи од дечијег интересовања и од знања и умећа аниматора;
- Активност треба да се одвија тако да деца уживају у њој;
- Приликом организовања активности користити разноврсне справе и реквизите;
- Велику улогу у организовању активности има аниматор који својим знањем подстиче децу да активно учествују у игри, нарочито иницира учешће оне деце која су повучена, плашљива и слабо активна;
- Мотивациони фактор је врло важна карика када је у питању дозирање оптерећења;
- Аниматор треба да узме активно учешће у игри-активности, јер се на тај начин повећава интерес деце према игри и вежбању, а уједно аниматор је њихов узор и служи за пример;
- Активност треба да буде тако организована да сва деца буду активна;
- У неким случајевима се налаже да аниматор поправи неке грешке у току активности које испољавају деца, али ово не треба да утиче на ток активности;
- Када се примети да греша већина деце, активност се прекида и дају се допунска објашњења, након којих се наставља активност;
- Од деце треба да се захтева да поштују правила игре јер свако нарушавање доводи до тога да се губи педагошка вредност активности;

- Ако деца не чекају у реду приликом обављања појединих задатака (на пример на полигону), журе или касне, активност постаје дезорганизована и губи вредност у смислу развијања добрих односа међу децом, развијању колективизма и социјализације личности детета.

Дечији догађај

Догађај је примерени неуобичајени програм састављен од интересантних забавних игара. То је активност која представља дечије дружење које има крај са срећним завршетком. У оквиру овог програма треба искористити прилику и поделити дипломе, позвати децу на нова дружења и изазове. Хепенинг се састоји из неколико дисциплина (игара):

Прича о згодама и незгодама у природи

Свака група има задатак да састави причу у вези са боравком на рекреативној настави, поводом неког интересантног догађаја, доживљаја итд. Сваки члан екипе има право да каже једну реченицу, затим наставља други и све тако док се не изређају сви чланови екипе. На крају жири оцењује чија је прича најбоља, најоригиналнија...

Нахранимо зеца

Екипе се налазе на растојању од 3м једна од друге. У средини на једнаком растојању од њих поставља се зец (играчка). Деца у рукама држе шаргарепу. До зеца треба доћи преко потока на коме се налази мост (постављају се коцке, а може и камење постављено цик-цак). Деца се налазе на крају моста. На дати знак деца се пребацују с камена на камен, долазе до зеца и поред њега стављају шаргарепу. Најуспешнија екипа је она која прва на коректан начин испуни задатак (треба нахранити зеца).

Библиотекари

Деца стоје у колони (4 колоне ако има 4 екипе). Свако од учесника на глави има књигу. На одређени знак ходају на прстима до полице где одлажу књиге, обилазе полицу, враћају се натраг и долазе на зачеље колоне. Оног тренутка када се стави књига на полицу полази следећи члан екипе, све док се сви не изређају. Књиге се не смеју придржавати. Ако неком детету падне књига, његовој екипи се одузима одређени број бодова.

Водоноше

Деца се налазе у неколико колона (екипа). Први у колони држи пуну чашу воде. На одређени знак се окреће и хода уназад до обележеног простора у коме се налази пластична кофа. Дете сипа воду у кофу и враћа се назад

са празном чашом, додирује свог саиграча из колоне што је знак да може да крене други такмичар. Екипа која сакупи највише воде је победник.

Снела кока јаје

Ношење куваног јајета до гнезда. Сви чланови екипа имају кашу у којој се налази јаје. Задатак је да опруженом руком на знак стартаера однесу јаје до гнезда, одложе га и врате се до стартне линије. Тог тренутка стартује следећи члан екипе. Најбоља је она екипа која прва и на коректан начин изврши задатак.

Пиноккио

На знак аниматора први члан екипе, која је у формацији колоне креће до стола где се налазе самолепљиви папирићи. Они треба да носе папир (залепе га за нос), а затим се враћају до стартне линије. Тог тренутка креће следећи такмичар који извршава исти задатак. Најбоља је она екипа која је прва завршила, односно пренесе све папириће.

Пронађи нестали аутомобил

На „паркингу“ су аутомобили разних боја (аутомобили су направљени од колаж папира). Деца посматрају аутомобиле и настоје да запамте боје. На одређени знак, окрећу се леђима према аутомобилима, а аниматор-васпитач уклања један аутомобил. Деца погађају које боје аутомобил недостаје са „паркинга“. Постоји и друга варијанта да деца памте распоред и боје аутомобила на „паркингу“, а аниматор да их мења док су деца окренута леђима. Аниматор организује такмичење у коме деца погађају шта је у распореду аутомобила промењено.

Сеоска идила

Ово је екипна игра. У року од два минута екипа треба да што веродостојније прикаже како изгледа живот на селу. Дозвољено је подражавање (имитирање) животиња, имитација рада домаћина, сакупљање сена, окопавање кукуруза.

Неми оркестар

Имитирају неку рок групу један минут. Задатак екипе је да што веродостојније реалистичније прикаже музичаре (рок групу).

Стави шешир

Играч са повезом преко очију покушава да стави шешир детету које се налази на растојању од три метара и на сваких пет секунди мењају положај (стојећи, седећи, чучећи, лежећи, четвероношке...). На одређен звучни сигнал аниматора деца мењају положај.

Спретни кувари

За ову игру потребни су следећи реквизити: кецеља, капа, тигањ и палачинка. То је штафетна трка са тигањем у коме се налази палачинка. Стартују први из колоне и долазе са тигањем у коме се налази палачинка до „шпорета“ (столице). Окрећу палачинку бацајући је као прави кувар тигањем и одмах се враћа и тигањ предаје свом саиграчу. Уместо палачинке може се користити круг направљен од картона или другог природног материјала.

Групно преобување

У екипи треба да буде паран број деце. Деца међу собом треба да промене ципеле и да их завежу. Победник је она екипа која изврши задатак за најкраће време.

Додирни крушку

На зиду је окачен цртеж на коме се налази разно воће. На три метра од цртежа се налази линија иза које су деца. Прво дете у колони гледа цртеж, врши процену растојања од цртежа корацима, протеже руку у правцу крушке коју треба да додирне. Затим аниматор ставља на главу детета папирнату капу тако да она прекрива очи детету. Капа треба да буде нешто већа. Оног тренутка када се да сигнал дете креће према цртежу, и труди се да погоди прстом крушку. Код додиривања цртежа дете задржава руку и прст којим је дотакло цртеж, а другом руком скида капу како би видело где је погодило прстом. Дете које успе да додирне крушку, добија одређени број поена. Ова игра доприноси развоју оријентације у простору.

Велики транспорт

Ово је појединачно такмичење. За ову игру је потребан један камиончић (играчка) који је завезан канапом и спојен са палицом. На камиончићу се налази чоколада. Задатак детета је да седећи на столици намотава канап на палицу окрећући је. Она деца која најбрже „паркирају“ камион у гаражу која се налази испред стопала, добијају одређен број поена. Оно дете које најбрже паркира камион је победник и добија на поклон чоколаду.

Обожавам шампиту

Испред дечака се налази по једна мала шампита у тањирићу. Они једу шампиту тако што држе руке на леђима и не додирују тањир рукама. Задатак је да за један минут поједу шампиту, а затим да пољубе послас-тичара (девојчицу) у образ. Код ове игре настаје врло интересантна ситуација јер деца упрљају, и образе и носиће, а онда љубећи девојчице за собом остављају права „уметничка дела“. Оцењује се „уметнички рад“ – отисак који је остао приликом пољупца у образ.

Прецизни ловци

Деца се налазе у формацији колоне. На четири метра од групе, ра-запне се конопац (може да се веже за два сталка или између два дрвета). Свака колона има по четири штипаљке и два кружића од картона. Први у колони носе штипаљке и кружиће до конопца, фиксирају кружиће шти-паљкама за канап и враћају се назад. Други трчи и скида помоћу копља (палице), узима штипаљке и кружиће, трчећи назад предаје их следећем учеснику и тако све до краја. Сваки други учесник има копље (палицу) којом скида мете (кружиће). Она колона која прва обави задатак на коре-ктан начин добија одрађани број бодова.

Методичка упутства код организовања догађаја:

- У играма не треба форсирати увек исте такмичаре, већ у сва-кој новој игри треба да учествују друга деца;
- Приликом учешћа у играма не правити разлику између деча-ка и девојчица, не давати дечацима приоритет;
- Жири жребом одређује редослед учешћа такмичара и екипа;
- Када се одреде учесници, следи објашњење игре;
- Најуспешнији добијају одређени број поена, а сваки следећи, према успеху, по један поен мање;
- Најуспешније похвалити, а мање успешне охрабрити. Обрати-ти пажњу у току догађаја на ону децу која су мање успешна у играма. Аниматор треба да буде обазрив и педагошки такти-чан у смислу објашњења да ће деца имати нову прилику да се такмиче и уживају у дечијим игријама;
- Припремити на време све реквизите и испланирати простор за игру, по могућности простор и оградити;
- За догађај припремити 5 – 6 игара, а обавезно припремити и резервну игру за случај нерешеног резултата;

- Збир поена из свих игара одређује пласман екипа;
- У току догађаја подстицати децу на придржавање правилима игре, покушаје ситних подвала сузбијати;
- Пошто је ово последње вече дружења, треба створити веселу, радосну атмосферу где су сви насмејани и срећни. Ни у ком случају, победа не сме бити циљ већ дружење и радост;
- Припремити „семафор“ (графикон) за исписивање резултата;
- Просторија у којој се организује догађај треба да одговори адекватним здравствено-хигијенским условима. Неопходно је проветрити просторију и обезбедити проток чистог ваздуха.

4.6. ОРИЈЕНТАЦИОНО-ЗАБАВНА ИГРА

„БЕЛО“ ЗАБАВНО – ОРИЈЕНТАЦИОНО КРЕТАЊЕ У ПРИРОДИ

Оријентационо – забавна игра у зимском периоду „Беле“ забавне оријентационе игре представљају један од организованих начина кретања у природи у зимском периоду. Ове игре су намењене деци од 5-7 година. То је екипно такмичење. На челу екипе је аниматор који има скицу и на основу ње група се креће. Задатак је да се пређе одређено растојање, с тим што је стаза којом треба да се крећу непозната. Аниматор помоћу скице оријентише групу у природи, а деца решавају задатке на појединим контролним станицама.

Приликом организације „беле“ забавно-оријентационе игре треба водити рачуна о следећим елементима:

- Деца и аниматор се крећу у чизмама, а свака екипа вуче једне санке на којима се налази маскота екипе (меда, куца, маца...);
- Свака екипа треба да има исти број учесника;
- Старт и циљ су на истим местима;
- Саопштити деци да се задаци морају обавити на коректан начин, да сви морају заједнички да се крећу на основу скице и фотоса терена где је уцртан правац кретања;
- На контролним станицама постоје контролори и судије, а за неизвршени задатак добијају се казнени поени;
- Контролне станице обележити видљивим играчкама;
- На контролним станицама постави се по један контролор (то

може бити васпитач, наставник или нека друга особа). Они екипама постављају додатне задатке: да грудвама погоде капу Снешка Белића, да се свака од екипа попне на санке и сиђе, да направе велику грудву снега одређене величине. Контролор оверава контролни листић на контролним станицама да је задатак извршен;

- Стартује се на 1 минут размака између екипа;
- Екипе имају стартну листу која се налази код васпитача који уписују име екипе, а судије уписују резултат-време, оверавају и тиме потврђују да је задатак извршен коректно;
- Коначне резултате објављује аниматор;
- Најуспешнија екипа је она која је најбрже прошла стазу и извршила све задатке;
- Аниматор треба да има на уму да се темпо кретања усаглашава са физичким способностима деце тако да без потешкоћа, у лаганом темпу могу прећи деоницу предвиђену за предшколски узраст;
- Ни у ком случају ово не сме да прерасте у такмичење између аниматора или васпитача и њихово доказивање чија је екипа боља. Аниматор треба само да усмерава кретање екипе и даје неопходна упутства;
- Након завршетка такмичења треба се захвалити свим екипама без обзира на пласман. Победницима честитати и створити радосну атмосферу где су сва деца срећна и насмејана;
- Мање успешним екипама треба упутити речи охрабрења, да је важно што се друже и што учествују у таквој занимљивој игри, да су сви напредовали, да је владало другарство, да ће идући пут бити боље и да ће бити успешнији у решавању задатака.

Ради илустрације наводимо листу са конкретним задацима.

„МАЛА СНЕЖНА ЕКСПЕДИЦИЈА“

Задатак ваше екипе је да се договорите и проучите задатке које треба да извршите и да се у групи заједнички крећете.

У току кретања, договорите се коју ћете песму певати при уласку у циљ и упишите: _____.

Ваш назив екипе је _____.

Дужни сте да се групно крећете и да са вама вучете једне санке на којима седи ваша маскота. Тако се крећете уз помоћ васпитача од станице до станице. На станицама урадите оно што је задато:

Прва контролна станица

„Планинарски дом“ усамљена зграда поред пута, а на самом улазу се налазе два велика бора. Са леве стране планинарског дома налазе се направљене снежне фигуре.

Упишите колико има снешка _____.

Учините шта захтева контролор.

Овера: _____

Друга контролна станица

„Ски лифт“ – беби ски лифт изнад пута.

Које боје су рукохвати на ски лифту _____.

Овера: _____

Трећа контролна станица

„Папилон“ – на улазу играонице је нацртан заштитни знак.

Нацртајте га _____.

Овера: _____

Четврта контролна станица

Кошаркашко игралиште

Уради шта захтева контролор.

Овера: _____

Време поласка: _____, испуњење задатка: _____, резултат: _____

Време доласка: _____, бонификација: _____, пласман: _____

Контролори могу да дају следеће задатке:

Погодите снежном грудвом конзерву која виси на дрвету;
Направите велику грудву и санкама је пребаците до јеле поред брвнаре;

На дрвету се налази папагај (играчка). Треба га скинути (дохватити) ставити на санке и довући на циљ;

Чланови екипе између себе одређују једног члана кога ће возити на санкама до велике грудве и попети га на грудву.

Напомена:

Учесници треба да буду добро обучени и да имају адекватну обућу, рукавице, капе.

Забавну оријентациону игру организовати када дозвољавају метеоролошке прилике (не дува јак ветар, температура није нижа од -8 степени);

Свака екипа код васпитача мора да има оловку, санке, маскоту екипе, и скицу коју добија од аниматора.

„ЗЕЛЕНО“ ЗАБАВНО-ОРИЈЕНТАЦИОНО КРЕТАЊЕ

То је организован начин кретања у природи у пролеће или јесен. На челу екипе – групе је аниматор или васпитач који има скицу (мапу) и на основу ње група се креће. Деца се заједно са аниматором или васпитачем крећу непознатом стазом и прелазе одређено растојање, тако да аниматор или васпитач помажу деци и оријентишу групу. Деца на појединим контролним станицама испуњавају задатке. Што се тиче методике и поступања организовања „зеленог“ оријентационог кретања може се рећи да је исто као и код „белог“ забавно оријентационог кретања, с тим да су само различити задаци јер се кретање одвија у другим условима. (Видети упутство за организацију код „белог“ забавно оријентационог кретања).

Ево и једног примера „зелене“ оријентационо-забавне игре:

Обавеза ваше групе је да се заједнички крећете и добро анализи- рате и проучите постављене задатке. У току кретања смислите назив екипе и упишите _____ (назив екипе уписати на линији).

Ваш васпитач је _____ (уписати име и презиме васпитача на линији).

Дужни сте да пронађете контролне станице и да на њима извр- шите постављене задатке.

Прва контролна станица

„Шумска кућица“ – Усамљена кућа поред потока, а у близини про- лази стаза здравља. На паноу који је испред кућице нацртајте лист који је заштитни знак шумске кућице:

_____ (нацртати лист дрвета – деца цртају)

Друга контролна станица

„Језеро“ – Поток се улива у језеро код мостића. Лево од мостића на 10 метара налази се буква.

Урадити шта захтева контролор. Овера _____ (потпис контролора).

Трећа контролна станица

„Спорт сервис“ – Крећите се стазом поред језера и пронађите спорт сервис.

Урадити шта захтева контролор. Овера _____ (потпис контролора).

Четврта контролна станица

„Педалина“ – Наставите са кретањем напред и стићићете до продавнице.

Наспрам продавнице у језеру је једна педалина.

Које боје је педалина _____ (уписати боју).

Пета контролна станица

„Пешчаник“ – Урадити шта захтева контролор.

Овера _____ (потпис контролора).

Старт и циљ су на истом месту.

Време поласка: _____

Испуњење задатка: _____

Резултат: _____

Време доласка: _____

Бонификација: _____

Пласман: _____

Контролори могу да дају следеће задатке:

- Испод мостића са десне стране се налази једна биљка (лоћика). Откинути један лист и понети са собом. За ову прилику аниматор може да направи биљку од жице и тканине, картона и на њој да фиксира лишће;
- Направити од траве и цвећа венчић и окачити га на грани дрвета;
- Три букета различитог цвећа везани су тако да висе на грани дрвета. Деца са повезом преко очију погађају по мирису које је цвеће у питању;
- Екипа има задатак да дувањем транспортује балон од једног до другог дрвета (пређе одређено растојање дувајући балон, а руке су на леђима);
- Направити од каменчића мозаик – аутомобил;

- У посуђу се налазе измешане иглице од смрче и јеле, иглице од смрче треба избацити;
- Напунити пет флаша воде из потока;
- Набацили пет колутућа на штап;
- Скочити и дотакнути два киндер јаја која су везана да висе на дрвету;
- Набрати 15-20 врста лековитог биља (претходно упознати децу са биљем и показати им одређене врсте).

Напомена: Групу оријентише аниматор или васпитач, а на контролним станицама деца извршавају задатке. Аниматор са собом носи оловку и на добијеном папиру уписује податке

ОРИЈЕНТАЦИОНА ИГРА

ПАЖЉИВО ПРОЧИТАЈТЕ УПУТСТВА!!!

1. У току кретања смислите и упишите назив ваше екипе

2. За време кретања препричавајте анегдоте и вицеве и изаберите најбољи који ћете испричати на циљу.

3. У току кретања пронађите и донесите барем један интересантан предмет - плод - детаљ из природе

4. Упишите састав екипе (име, презиме и надимак сваког члана екипе):

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

5. **Ваш главни задатак** је да се крећете у групи (група подразумева међусобну удаљеност чланова од 5м) и тимски решавате задатке, односно да **пронађете** контролне станице (**КС**) на којима је потребно **решити постављене задатке** и што пре дођете до циља (старта са кога сте и кренули). Максимално време за извођење задатка је **90 минута**. Сами бирате редослед обиласка станица и решавања задатака. **Помоћ** око решавања задатака можете до-

бити од **сваког случајног пролазника**. На **полеђини** се налази **мапа** на којој су **уцртане контролне станице са редним бројевима** (1-6).

КС 1. ПИОНИРСКИ ГРАД -

колико кошаркашких терена има у „Пионирском граду“ _____

КС 2. МАЛИ СПОМЕНИК налази се поред главног улаза у камп “КО-ШУТЊАК” - која година је уписана на плочи _____

КС3.АЛЕКСАНДАРКЛУБ-којејерадновреме клуба _____

КС 4.РЕСТОРАНГОЛФ-упишите тачну адресу ресторана _____

КС 5. ТРИМ СТАЗА - изаберите једну трим станицу која вам се највише допада и урадите задатак који је на њој постављен. Упишите број станице и садржај задатака _____

КС 6. ДЕЧИЈИ ВРТИЋ - колико је цветова нацртано на прозорима десно од главног улаза _____

СРЕЋНО!!!

ВРЕМЕ СТАРТА ____ **ВРЕМЕ НА ЦИЉУ** ____ **ПОСТИГНУТО ВРЕМЕ** ____

4.7. ИГРЕ БЕЗ ГРАНИЦА (ПРЕПОРУКА ЗА ШКОЛСКИ УЗРАСТ)

У основи оваквих дадметања то је одмеравање снага две или више екипа које се одмеравају у појединим играма. Екипа је дефинисана следећим елементима: број играча, назив екипе, капите, маскота екипе и јокер.

У зависности од просторно техничких услова (базен, бина, терени, сценографија, реквизити...) ради се пројекат игара, које у основи имају одређену тему (временска епоха, бајка, светковина..) која се прорађује кроз игре. У играма учествују појединци, пар, група или комплетна екипа а капитен је особа преко које се комуницира са екипом.

Пример добре праксе

Код прве игре се врши жребање стартних позиција а код осталих игара прво наступа најбоље пласирана екипа у дотадашњем делу игара. Свака екипа има право на употребу џокера који се улаже пре него што конкретна ига почне. Екипа која је уложила џокера осваја двоструки број бодова у тој игри. Јокер се не може уложити у последњој игри у којој се бодови дупло рачунају.

Фил руж (црвена нит) је игра која се одвија између осталих игара и у њој наступа свака екипа за себе на неком пригодном полигону.

Поред водитеља који комуницирају са играчима и публиком, мора да постоји посебно формирана жири и судије које се старају о исправности реализације игара. Улога судија је да потврди исправност реализације, објави постигнуто време и евентуалне казнене поене који се изричу за неке неправилности.

За добру реализацију овог дела програма у условима туристичког објекта од велике важности је добар контакт са гостима, односно, иницирање формирања екипа које ће наступити у програму. Гост мора да доживи аниматора као особу која се брине о његовом добром расположењу и успешном одмору, да је контакт са аниматором само успутна станица за контакт са другим гостима. Јер тек када гости почну интензивно да комуницирају међу собом може да дође до правог успешног одмора који нам је донео много нових познанстава...

Најава програма се обавља преко свих могућих средстава: домаћини појединих група представници агенција су у функцији, Недељна шема програма коју гости помно проучавају, дневни програм који се налази на огласним таблама, Најава која се врши претходних вечери у току програма, преко интерног хотелског озвучења, видео спот који се емитује поред ресторана или шанка, „сендвич“ поруке-човек шета са најавом, викар-добошар који најављује програм, прогноза резултата игара која се ради пред почетак вечере и у току смештања гостију... и колико вас машта носи у смислу слања пропагандних и рекламних порука. Наравно важно је и пустити добар глас међу људе.

Наградни фонд може да буде разноврстан и мора да подразумева неколико нивоа награђивања: Диплома је некад довољан мотив, трајна успомена и рекламно средство за следећу сезону; Сувенир има исту сврху и улогу али нема имене; Конзумирање хране, сокова, пића у разним варијантама, друштвима и сл. служи за остављање доброг утиска и подгревавање атмосфере за даљу забаву; Награде могу да буду и из сфере рентирања моторцикл, ауто, весло, једро, рекет, скијање, масажа, излет...

Публика из које су иначе потекли учесници није ту само да посматра, треба јој дати шансу да у појединим ситуацијама помаже или отежава

учесницима реализацији преузетих задатака. Публика снима све што јој је интересантно. човек користи фото камеру када жели да неки леп тренутак задржи у трајнијој успомени, зато игре морају да буду тако конципиране да има фотогеничних тренутака, интересантних маски, ситуација, комичних сцена...

Све игре које следе могу бити употребљене као самосталне игре или делови појединих игара без граница.

МЕТОДИКА ПРИМЕНЕ ИГАРА

1. Игре треба презентирати у ведром расположењу и замаху под угодном атмосфером, са што више динамике, радости и ведрине, а са мање укочености и статичности.
2. Сваку игру треба претходно демонстрирати и тачно разјаснити, те створити предрасположење и одушевљење за игру.
3. Унапред припремити потребне реквизите и резервни реквизит, у случају квара.
4. Припремити резервну игру и реквизите за случај нерешеног резултата.
5. Унапред обележити простор за игру.
6. Обезбедити да се игра добро види и да простор за игру не угрожавају други корисници.
7. У току игре се треба доследно придржавати договорених правила, како би се избегле примедбе.
8. Уколико дође до озбиљног непоштовања правила која угрожавају смисао игре мора се интервенисати како би се заштитила игра. Ситне прекршаје који не угрожавају дух игре можемо толерисати и евентуално кажњавати додатним временским бонусом.
9. У игри треба развијати расположење, радост и весеље, с тежњом за победом али и за добром забавом.
10. Главно обележје успеха једне игре огледа се у занимању играча и публике за игру и њихова радост у току игре. Ако тих елемената нема, претпоставка је да смо лоше одабрали или организовали игру.
11. Често је корисно прекинути игру у најбољем расположењу.
12. Водитељ игре мора имати присан однос са играчима и пуно поверење учесника.

13. Аниматор изразом лица, модулацијом гласа, гестикалацијом и укупним ставом ствара расположење за игру.
14. Дугачка објашњења одвлаче пажњу учесника и имају супротан ефекат на памћење правила.
15. Свака игра мора да се доведе до краја, до означеног резултата, јер то осигурава интерес за даље игре.
16. Игра не сме да ражалости играче и ствара жељу за личном осветом или чак мржњом, већ напротив игра мора да остави ведро лице, смех и весеље, шалу и замах за нове животне радости.
17. На крају игре објављујемо резултате са похвалом најбољих и охрабрењем слабијих. Награда, макар и симболична, заокружује комплетан утисак и олакшава контакт за „следећи пут“.
18. Обавезно пробати игру пре него што се промовише пред јавношћу.
19. Пре него што се позову заинтересовани играчи потребно је извршити одређену припрему-осигурање да игра не пропадне: дириговани парови, позив победницима претходне вечери...
20. За успешан рад аниматора су важни: Изглед, Понашање, Иницијатива, Припрема, Агилност.

4.8. ИГРЕ НА ВОДИ

„**Одбојка**“ са лоптом за воду у плиткој или води до паса. Додавање у круг, ко погрешно мора да рони-скаче, сви га прскају, гласно пева и сл. Може две екипе истовремено свако са својом лоптом, ко ће дуже да одржи лопту у ваздуху. Игра се у „слушање 1 минут“ ко изгуби.

„**Водене змије**“ колона стоји у води до паса, челни играч „глава“ покушава да ухвати „реп“ последњег играча у колони. Остали играчи покушавају да се змија не прекине.

„**Вода кружи**“ игра за парове. Стартују окренути леђима, код једног играча је тањир пун воде који додаје преко главе партнеру који му враћа кроз раширене ноге. Задатак је направити три круга да се проспе што мање воде или уз помоћ левка сипају у литарску боцу па ко је пре напуни.

„**Гађање пловка**“ који је удаљен 10-ак метара од обале. Гађа се каменчићима наизменично сваки учесник у игри или екипа има 1м пако више погодака.

„**Лоптица на води**“ са лоптицом за стони тенис:

- дувањем превалити одређено растојање
- ватерполо са лоптицом за стони тенис
- рагби
- из уста издувати лопту што даље
- из уста издувати лопту а партнер покушава да је ухвати у уста, растојање 2-4м.

Флоша од папира: Од папира треба наравити бродић: што већи, лепши, трка уз помоћ лепеза, или дувањем, или чији ће дуже да плови по узбурканим таласима.

„**Рони Боџане**“ у води до појаса или дубље ако су у питању старији разбацају се различити предмети које треба изронити на површину. Што већи број или тачно одређену боју.

„**Гњурке**“ игра за групу, без победника. Ловилица у којој је дозвољено да се бежи искључиво гњурањем. Ономе ко јури није дозвољено да гледа у води.

Лоптица скочица: Играчи једне екипе стоје у колони у води до паса и додају лопту кроз ноге тако да мора да искочи на површину.

Догај гаље: Колона плута у дубокој води и додаје се лопта од првог до задњег играча преко главе. Код следећег проласка лопте код припредаје играч који има лопту мора да потопи главу и преда лопту иза себе. Додавање лопте преко себе само једном руком.

„**Борба јахача**“ који седе на раменима партнера. Задатак је оборити противника а притом не пасти. Није дозвољено ударање. Носач може такође да гура-вуче.

Догај лопти у свом играчу: У дубокој води потребно је извршити што већи број додавања у оквиру своје екипе. Противнички играчи покушавају да додирну-пресеку лопту.

„**У оделу**“ на старту играчи имају на себи панталоне и мајцу-кошуљу, у току пливања треба на одређеним тачкама да скину део одеће и наставе даље.

„**Пресвлачење њарова**“ стартују обучени у воду и треба да замене одела у води.

„**Бацање обруча**“ у води до паса играчи имају по палицу и један обруч. Задатак је да се обруч заврти на палици и набаци на другу палицу, ко пре или ко више пута за одређено време.

„**Тунел у води**“ кроз раширене ноге једног или више партнера треба се провући гњурањем.

- Колона од 4-5 играча наизменично се провлаче осталима кроз ноге и тако напредују.
- Играч мора да вијуга између саиграча...

Замена одела Штафетна трка у којој се мањају мајце у води приликом сваке пливачке измене.

Рибарење У базену се налази велики број предмета који пливају. Потребно их је што више покупити у року од 3 мин. Сваки такмичар се налази на душеку или СУП дасци и има право да понесе највише по три предмета у једном „лову“.

Конобари у базену Девојци која је на другој страни базена треба донети пиће али пливајући са тацном, пластичном флашом и чашом. Други носи крему за сунчање, потом стижу наочаре, пешкир и још по нека ситница која је потребна за базен.

Пливачки музички квиз Пусте се музика, ко зна назив песме, извођача, државу из које долази песма, музички правац, скаче у базен, плива до аниматора и саопштава одговор или плеше у задатом ритму. Може и као игра плесних парова где по изласку из базена плешу у задатом ритму.

Трансиорџи лоптице Кашика се стави у уста и на њу лоптица. Циљ што пре отпливати до друге стране али тако да лоптица не падне у воду. Лоптица за стони-тенис је лагана па су са њом интересантне и трке у којима се лопта преноси по води дувањем-гурањем

Харџунирање балона Балони се налазе у води усидрени. Направи се харпун од неког штапа и на врху се стави ексер. Из три покушаја пробушити што више балона. Харпун је везан канапом тако да може лако да се врати и да неког не повреди.

4.9. ИГРЕ СА ГУМАМА

„Пењање на гуме“ у пару истовремено се попети у стојећи или клечећи став и загрлити се. Један је пење до усправног става-поздрави војнички, а други држи гуму.

„Полигон“ треба савладати одређене препреке а притом се носе две гуме и три лопте за плажу. Део полигона је на плажи а један део је у води до колена, трећи део полигона се плива. Може да буде и штафетна игра где свако од играча има своју деоницу. Полигон може да буде за парове који све време морају да се држе за руке или породични полигон (дете доводи родитеље јер оно жели да се

игра) где има деоница које раде заједно или део полигона ради родитељ, део дете а родитељ помаже и сл.

„Трка“ на или са гумама. Појединачно или штафетно треба преваљити одређену деоницу, плива се ногама, рукама, посебним кашика-ма-веслима. Ако се ради у пару или групно један од играча је фигура-споменик који треба пренети на одређено место, противник може да омета искључиво прскањем у одређеној деоници.

Трка кофицама: Такмичари стоје на СУП дасци и у рукама имају пластичну кофу на коју је везано 2-4 м канапа. Трка се одвија тако што треба веслати уз помоћ кофе која се баци у правцу кретања и пружа велики отпор приликом вучења кроз воду. Када је у угри већи чамац истовремено веслају два такмичара.

Веслање на СУП дасци: Такмичари стоје на СУП даскама и у рукама имају своје весло. Тражи се највештији-најбржи весач: Такмичари леже или клече на СУП даскама и у рукама имају своје весло. Тражи се највештији-најбржи веслач.

СКОКОВИ У ВОДУ

Појединачно у пару или групна игра

Са ивице базена. Такмиче се:

- ко ће лепше да скочи на главу или ноге
- ко ће даље да скочи
- ко ће да скочи веселије
- ко ће више пута да прескочи вијачу
- ко ће да истера више воде из базена
- скок кроз гуму која је на води на ноге и на главу
- „прозивке“: згрчка, бомба, олимпијски, салто напред-назад, повратни, узвратни, шраубе, јастреб, прелом, фозбери

Код **групних скокова** која ће група бити синхронизованија када скачу у низу или да се не раскине ланац приликом уласка у воду. Највећи групни скок, најдуже непрекинуто скакање једне групе: на време или број скокова у року од 3мин.

Код парова могу варијанте да се не раздвајају у току лета или заједно изводе фигуре у фази лета.

4.10. ИГРЕ поред базена

„**Набацивање колуша**“ на штап који је пободен у песак 3м удаљен. Може појединачно или екипно.

„**Мазарије**“ Водене бојице или темпере и цртање самостално, у пару или групно по голој кожи или старој мајци. Деца се брзо укључују и пуштају машти на вољу. Родитељи или васпитачи/наставници могу да помогну или да буду „латно“. Боја се лако пере пошто се иначе раствара у води.

Трансиорџи воде уз помоћ сунђера, на циљу седи момак са флашом, у којој је левак на глави. Девојка доноси воду из бурета, базена и покушава да што пре напуни флашу. Може и варијанта са пар метара размака али да су девојци везане очи и неко је наводи на циљ.

Један играч је „модел“ заузима позицију коју жели, други играч је „маса“ коју обликује „вајар“ (трећи играч). Вајару су везане очи а маса и модел су окренути леђима, да би све било онако како вајар постави. Игра је више за дружење, такмичењем се ова игра много квари и изгуби се основна идеја „комуницирање додиром“.

НЕКА БИЈЕ НЕКА БИЈЕ Игра за групу. Свако од учесника има своју шифру која је записана код диригента. Лопта стоји у средини а диригент прозива „нека бије...нека бије „плави анђео“ играч са том шифром прилзи лопти док остали беже, када дохвати узвикне „стој“ и покушава да лоптом погоди неког од играча. Ако је успешан сакупља бодове који се уписују у листу.

ПОЛИГОНИ Игра за појединца-пар-породицу или екипу

Задатак: -савладати постављени полигон за што краће време, задаци: прескакање, провлачење, ношење предмета или партнера, вођење лопте, прецизности лоптом, ходање на смањеној површини, љуљање...

Реквизити: лопте, препреке, чуњеви, греде, рекети, вијача.

ЛОПТА ПУТУЈЕ Екипна игра

Задатак: Играчи постављени у колону треба што пре да пренесу лопту до краја колоне на одређени начин

- преко главе
- кроз ноге
- лопта иде као талас преко главе па кроз ноге
- са стране

- лопта путује змијолико
- играчи седе и додају лопту ногама преко главе

Реквизиџи: две лопте и помоћне судије за параћење реализације.

СКОКИЈАДА Екипна игра

Задатак: По систему „где ја стадох ти продужи“ скок у даљ из места а сваки следећи такмичар долази прстима до пета претходног скока.

- може и уназад
- у страну

Простор: ако су боси онда травната површина, свака екипа има свог судију који заставицом обележава место доскока.

„**Паук**“ дечак у конструкцији (слово А) покушава да се креће што брже напред. 4-6 помагача држе затегнуте конопце везане за врх и помажу му

„**шџуле**“ ходање на штулама ко ће даље или брже

„**Преко јарка**“ уз помоћ мотке. Треба добро одмерити залет и искористити мотку.

„**Кроз шунел**“ од платна или пригодни материјал

„**Гаћање**“ мокрим сунђером лице које стоји у отвору нацртане кулисе

„**Рушење судије**“ треба погодити мету која аутоматски судију који седи на столици обара у воду.

„**Рушење пирамиде**“ од пластичних чаша са даљине од 3м са по 3 тенис лоптице или крпењаче, купа има 10-15 конзерви

„**Ходање на конзервама**“ које су везане каналом који држи такмичар.

ЛЕТЊИ СКИ ЛАУФ На даскама дужине 2м накуцају се три траке као на папучама. Стартује екупа од три играча који ходају на том пару импровизаних скија. Треба да савладају одређени простор и избуше балон који се налази на 2м висине и метар даљине изнад воде. Први играч је изнад воде а остали му држе равнотежу.

СТОНОГА 6 играча 3 столице савладати простор

„**Обување столице**“ везаних очију од два пара ципела одабрати праве и обути правилно столицу

„**Надвлачење**“ конопци везани у крст свако вуче на своју страну док заставица -висак не пређе преко његове линије квадрата.

4.11. ДРУШТВЕНЕ ИГРЕ

Друштвене игре као облик дружења-комуницирања-надигравања-испољавања личности су све више присутне на рекреативним наставама, школи у природи, камповима као саставни облик дневних или вечерњих активности.

Улога аниматора је да иницира догађања у којима ће свако од учесника моћи да пронађе себе и да да свој допринос укупној атмосфери. Иако је аниматор особа која покреће, иницира, предлаже није добро ако превлада наметање сопствене личности, ако то постане експонирање сопствених глумачких и било којих других способности. Тајна успешног аниматора је у стварању „хоризонталних комуникација“ унутар групе а не да сва комуникација мора да иде преко аниматора. Желимо да постигнемо атмосферу у којој је аниматор особа која каналише енергију доброг расположења, да просто речено, почне да одговара на питања типа „а шта ћемо сад“, што у себи подразумева „свидело нам се ово до сада хоћемо још“. Циљ нам је општање, осећај сигурности, радости постојања, да поново доживе радост играња, када игра за тренутак сама себи постане циљ. Да у „јурцању“ за лоптом или кроз природу забораве на свакодневицу, да уживају у сопственим моћима и доживе сатисфакцију самопотврђивања кроз успешност у некој од активности коју смо покренули.

Игре аплицирати у оквиру већ постојећих друштвених и социјалних група, „необавезно“ по холу, друштвеном клубу, ресторану, аутобусу... Поједине игре могу да прерасту и у такмичења што треба пажљиво проценити, због могућих деформација приликом процењивања победника. Игре су намењене дружењу а не сукобљавању.

ПОТРАГА ЗА БЛАГОМ прикупити довољно информација, одговарајући на постављене задатке и што пре пронаћи благо.

ЛИКОВНА РАДИОНИЦА подразумева рад са најмлађим категоријама, који се на овакав начин најлакше отварају и успостављају комуникацију са другарима и водитељем програма. Оваква радионица је и први корак до маскенбала за овај узраст. После радионице приредити и мини изложбу радова. За децу у овим условима могуће су задате теме: море, чамци, бродови, пливање...

ОРИГАМИ је традиционална јапанска вештина-уметност савијања и прављења разних фигура од папира. Може у варијантама учење пако ће боље и брже или се задаје као слободна тема. Нешто шире у књизи: “Игре и рад са папиром“

ПАНТОМИМА: покретима тела, руку ногу, мимиком објаснити наслов филма или појма својим саиграчима. Тему задаје противник или из шешира. Група пантомима истовремено објашњава неколико играча појмове као што су инфлација, анксиозност, безбрижност..

АСОЦИЈАЦИЈЕ: искључиво усмено уз помоћ једне речи навести на личност или појам своју екипу, наставља противник који је задао појам, тако да свака екипа проба наизменично по 3 пута.

ТАЈАНСТВЕНИ ПРЕДМЕТ погодити шта је у пакету-торби. Пита док добија позитиван одговор, потом противник па наизменично. Ограничити време на 3-5 минута.

ТАЈАНСТВЕНА ПРИЧА која има догађај који треба објаснити-реконструисати:

- Усред пустиње лежи мртав човек, без одеће и са шибицом у руци?
- човек станује на 21 спрату а лифтом иде до 14?
- човек улази у ресторан, тражи чашу воде, у том тренутку чује се пуцањ, он се захваљује бармену и излази без воде?

ЧАРОВНА ВРЕЋИЦА задатак такмичара је да што пре донесу предмет који се покаже из чаробне врећице (чеп, сат, огледалце, кључ од собе, шминка, прслуче...). После сваког круга могу и елиминације док се не дође до 3 такмичара.

МР РЕКРЕАЦИЈЕ: најмање 3 такмичара и троје независних судија. Такмичари за мистера морају да се покажу: 1. Имитира балетана, 2. Имитира Тарзана, 3. имитира Џеја, 4. Имитира пијаног медведа, 5. Тест снаге еспандер-обарање руку, 6. Избацивање из равнотеже. 7. Ушивање дугмета док седи на преврнутој боци (треба и да удене конач) 8. Имитира брјек-данце играча...

МИСС РЕКРЕАЦИЈЕ: најмање 3 такмичарке и трочлани жири. Такмичарке морају да: 1. Хула-хоп (барем три покушаја) 2. Пумпање балона пумпом за душек (на столици) 3. Имитира балерину 4. Да поједе јабуку која виси на канапу без помоћи руку 5. Пијани скеч: комплетно обучена и нашминкана за излазак поводом годишњице брака чека мужа на аутобуској станици. Њега нема а почиње киша да пада, шминка да се топи. Он стиже два сата касније трештен пијан. Желимо да видимо како би она реаговала у оваквој ситуацији.

СЕМАФОР: плесни парови поштују семафор од балона. Када је црвено сви мора да стану, на зелено се мења партнер, на жуто девојка иде код младића у руке ана плаво младић седе девојци на колена. могуће су и комбинације зелено-жуто или плаво.

ГДЕ ЈА СТАДОХ ТИ ПРОДУЖИ НА ШТУЛАМА: екипно такмичење где свако наставља да хода на штулама тамо где је његов претходни саиграч из екипе застао. Свако има право на три покушаја.

БАЦАЊЕ ПЛОЧИЦА: Пластичне плочице промера око 10цм бацају се што ближе до мале плочице. Играју појединци или парови. Броје се као поени све плочице које су на крају једне серије ближе од најближе противничке. Посе првог бацања баца екипа која је слабија и „тражи“ бољу позицију.

ДОДАЈ ЛОПТУ: Играчи стоје у колони а лопта путује на различите начине: 1. преко главе па се враћа кроз раширене ноге; 2. Кроз ноге па се враћа преко главе; 3. Као талас преко главе па кроз ноге; 4. Кад се добије лопта мора да се направи окрет за 360о; 5. Седећи се додаје лопта ногама преко главе; 6. Седећи преко главе а претходно се направи окрет са лоптом од 360о; 7. У стојећем ставу додаје се лопта засуком у једну страну; 8. Лопта се додаје засуком али путује као змија између играча.

ДОДАЈ ЛОПТУ II: Стоји се у кругу и додаје лопту: 1. Са обе руке у страну; 2. са једном руком у страну; 3. Са обавезним играњем о под пре додавања; 4. Испод једне ноге па до партнера; 5. Док има лопту мора да направи цео окрет; 6. Хватање и додавање у скоКУ.

ТАЊИРИ СА ШПАГЕТИМА циљ је појести их што пре са рукама иза ледја, седећи или стојећи.

КОШАРКА Лопта се убацује у кош-кошарицу са почетне дистанце а отпада најслабији такмичар и тако редом док се не дође до победника.

ПРЕСКАКАЊЕ вијаче појединачно у кретању, у пару, протрчавање, групно.

4.12. ТРАДИЦИОНАЛНЕ ИГРЕ

Надвлачење конојца: Дугачко морнарско уже (ø 25-50мм) око 8-15м и организује надвлачење екипа које су исте по броју учесника или рецимо по килажи или две жене као један мушкарац. Најбоља подлога је бетон-асфалт, евентуално може и на трави. Потребно је унапред обележити докле се вуче маркер око 1,5-2м од средине. Једно вучење у принципу траје око 1 минут па у случају нерешеног поново са изменом страна. Добро је омеђити и простор који је резервисан само за такмичаре да се неко од публике у навијачком жару не приближи сувише.

Трке у џаковима Трка у кесама или посебно шивеним џаковима са ручкама, може појединачна трка а може и у паровима када се двоје или троје држе за суседне џакове и сви скачу као екипа.

СКОК У ДАЉ ИЗ МЕСТА - „ТРУПАЧКЕ“ Суножним одразом скаче се из места што даље, бележи се доскок ближе пете, у случају пада бележи се додир руке.

ТРОСКОК ИЗ МЕСТА Почиње суножним одразом, први доскок на једну ногу затим на другу и на крају суножни доскок.

КРУЊЕЊЕ КУКУРУЗА: Ко ће брже да окруни клип кукуруза

ЉУШТЕЊЕ КРОМПИРА-ЈАБУКА: Ко ће пре да ољушти јабуку-кромпир

СЕЦКАЊЕ КУПУС САЛАТЕ: Ко ће пре да исецка главицу купуса за салату

БАЦАЊЕ ЈАЈЕТА Игра у пару, старују са 1м удаљености добацују живо јаје, после сваког успешног додавања померају се по корак назад, бележи се докле су се успешно додали.

СКОК ПРЕКО ПАЊА Унапред припремљене облице исечене на шните 30-20-10-5-2цм по 2 комада (тањих треба по 3) из места такмичар скаче преко пања да не би ишао раширених ногу поставља се штапић дужине 60цм.

БАЦАЊЕ ПОТКОВИЦЕ НА ЦИЉ- потребно је набацити потковицу на шипку на одредјеној удаљености

ЧОБАНСКИ ОКРЕТ ОКО ШТАПА штап се фиксира у неку плитку рупу на земљи или партнер дрчи стиснуте пете. Задатак је да се не пуштају обе руке са палице а да се направи окрет провлак око штапа што ниже рукама се држећи. У једном тренутку то је позиција мост.

Шаблон за модификацију спортске игре за потребе прилагођавања учесницима

НАЗИВ ИГРЕ					
УЗРАСТ		ПОЛ		БРОЈ УЧЕСНИКА	
ВРЕМЕ ТРАЈАЊА ИГРЕ	ПАУЗЕ				
ДИМЕНЗИЈЕ ТЕРЕНА			ВРСТА ПОДЛОГЕ		
ВРСТА ЛОПТЕ	БРОЈ ЛОПТЕ				
ОПРЕМА ИГРАЧА			БРОЈ СУДИЈА		
БРОЈ КОШЕВА, ГОЛОВА, ВЕЛИЧИНА, ОБЛИК, ВИСИНА МРЕЖЕ					
КРАТАК ОПИС ИГРЕ					

5. ЗАКЉУЧАК

Игре представљају не само средство забаве већ и кључан елемент васпитно-образовног процеса, посебно у оквиру дечије анимације. Оне су снажан алат за унапређење физичког, когнитивног и социјалног развоја деце, а њихова сврсисходна примена доприноси стварању динамичног и подстицајног окружења у којем деца стичу нове вештине, развијају самопоуздање и уче како да функционишу у групи.

Тиме што је истражена широка палета рекреативних игара, њихова класификација, методика примене и ефекти на дечји развој, показано је да се различити приступи организовању активности морају прилагођавати узрасним способностима, просторним условима, мотивацији деце и улози водича у обликовању позитивне искуствене средине. Игра није само средство рекреације, већ и начин да се код деце развију основне животне компетенције, попут сналажљивости, истрајности и креативности.

Посматрајући утицај игара на децу различитих узраста, уочено је да оне подстичу моторички развој кроз координацију покрета, равнотежу и брзину реакције, што је посебно важно у раним фазама физичког развоја. Тактичке и стратешке игре доприносе когнитивном развоју, стимулишући логичко размишљање, планирање и доношење одлука. Социјалне игре имају пресудан значај у изградњи међусобне сарадње, тимског духа и емпатије, што су вештине које остају релевантне у свим животним фазама.

У савременом свету, у којем је дигитална технологија све више присутна у свакодневном животу деце, поставља се питање како очувати вредност директне физичке интеракције и друштвених игара. Кроз овај материјал је наглашено да је потребно поново афирмисати значај покретачке, тактилне и експерименталне игре у васпитно-образовном процесу. Конфучијева мудрост: *„Реци ми и заборавићу. Покажи ми и можда ћу зајам-шићти. Укључи ме и разумећу“*, савршено одговара концепту спортско-рекреативних игара, јер оне представљају метод активног учења, где дете није пасивни посматрач, већ учесник и творац сопственог искуства.

Игра је више од физичке активности – она је снажан педагошки инструмент који може обликовати дете као личност. Њена примена у оквиру дечјег кампа не само да обогаћује искуство младих учесника, већ и поставља темеље за њихову будућу самосталност, тимску сарадњу и разумевање света око себе.

Можемо закључити да је увођење добро осмишљеног програма игара тј. дечје анимације, неопходно, јер оне имају дугорочне позитивне ефекте. Оне су мост између игре и учења, између радости и дисциплине. За изградњу друштва активних, креативних и здравих појединаца, неопходно је започети од основа – од игре, која је први и најприроднији начин учења.

6. ЛИТЕРАТУРА

1. Андријашевић, М. (2010), *Кинезиолошка рекреација*, Кинезиолошки факултет Свеучилишта у Загребу, Загреб.
2. Аруновић, Д., Берковић, Л., Бокан, Б., Крсмановић, Б., Мадић, Б., Матић, М., Радовановић, Ђ., Вишњић, Д. (1992), *Физичко васпитање, Теоријско-методичке основе стручног рада*, Ниш.
3. Банићевић, М., Здравковић, Д., Митић, Д., Ђурчић, В. (2008), *Медицински правилник Центра за превенцију и лечење гојазности код деце и адолесцената*, Специјална болница Чигота, Златибор.
4. Бартолуци, М. (2004), *Менаџмент у спорту и туризму*, Загреб.
5. Бартолуци, М., Маршанић, Х. (2004), „Едукација стручњака за спортску анимацију / Едуцатион оф спортс аниматион професионалс”, у: М. Бартолуци и сарадници, *Менаџмент у спорту и туризму*, *Кинезиолошки факултет*, Економски факултет, Загреб, 289–299.
6. Vernecker, P. (1962), *Grundlagenlehre des Fremdenverkehrs*, Wien
7. Благајац, М. и сарадници (1986), *Програмирано вежбање у процесу рада*, *Факултет физичке културе*, Нови Сад.
8. Благајац, М. (1988), *Основи спортске рекреације*, Факултет физичке културе, Нови Сад.
9. Благајац, С., Благајац, М., Благајац, В. (1994), „Аеробиц – балл“ – програм аеробног вежбања на лоптама, часопис Рекреација – Спорт за све Београд, бр 3/99 стр. 127
10. Благајац, М. (1984), *Структура часа спортске рекреације*, НИП Партизан, Београд.
11. Благајац, С. (1995), *Игра ми је храна*, *Методика физичког васпитања деце предшколског узраста*, Асоцијација Спорт за све, Београд.
12. Богосављевић, М. (1989), *Методика физичког васпитања деце предшколског узраста*, Педагошка академија Кикинда.
13. Блек, С. (2003), *Односи са јавношћу*, Цлио, Београд.
14. Бокша, Г. и др. (1996), *Климатотерапија*, Здравља, Кијев.
15. Bourignon, P. (1998), *G.O! READY TO BE G.O., Club Med*, Paris.
16. Bundes Anstalt fur die Arbeit (1999), *Animateur-Animateurin: Berufe im Tourismus* 184–185. [official paper].
17. Чавлек, Н. (1990), „Рекреација у халидау клубу у функцији креирања квалитетног туристичког производа”, III међународна научна конференција Комитета за спорт и слободно време ИЦССПЕ –

УНЕСЦО, Партизан, Ровињ.

18. Чечук, М. (1972), „Спортска рекреација као мотив и садржај у масовном туризму”, Зборник са Међународног конгреса Економске вриједности спортске рекреације у туризму, Загреб–Пореч, 142–146.
19. Чолић, Ј. (2016), *Анимација као поглед на целински развој предшколског дјетета*, Зборник радова интердисциплинарне научно-стручне конференције са међународним учешћем, Нови Сад, стр. 261-269.
20. Церовић, З. (1999), „Особине аниматора у туризму”, у: М. Андријашевић, М. Бартолуци ет ал., *Анимација у хотелијерско-туристичкој понуди*, Хрватска удруга хотелијера и ресторатера, Опатија, 107–116.
21. Церовић, З. (2008), *Анимација у туризму*, ФТХМ Опатија, Опатија.
22. Ћесић, Ј. (1987), *Истраживања маркетинга зимских спортистичких центара Генех хотели*, Туристичка штампа, Београд.
23. Цетински, В. (1999), „Облици анимације у хотелијерско-туристичкој понуди”, у: М. Андријашевић, М. Бартолуци ет ал., *Анимација у хотелијерско-туристичкој понуди*, Хрватска удруга хотелијера и ресторатера, Опатија, 153–164.
24. Чомић, Ђ. (1990), *Психологија туризма*, Туристичка штампа, Београд.
25. Дашић, Д. (2018), „Менаџмент здравственог и медицинског туризма – могући правци развоја у Републици Србији”, *Економски сигнали*, 13(1), 41–56.
26. Де Кноп, П. (1990), *Реципрочан развој спорта и туризма*, III међународна научна конференција Комитета за спорт и слободно време ИЦССПЕ – УНЕСЦО, Партизан, Ровињ.
27. Ђорђевић, В. (2006), Код. У:Г. Бала (Ур): *Физичка активност девојчица и дечака предшколског узраста*, (712). Нови Сад: Факултет физичке културе.
28. Ђурковић, З. (1995), *Методика физичког васпитања деце предшколског узраста за студенте и васпитаче*, Виша школа за образовање васпитача, Шабац.
29. Edginton, E., Hanson, C., Edginton S. R. (1992), *Leisure programming: Concepts, Trends and Professional Practice* (eds.) Wm. C. Brown & Benchmark Publishers, Dubuque, Iowa, USA.
30. *Економске вредности спортске рекреације у туризму* (1972), Зборник радова са Међународног симпозија, Загреб–Пореч, 15–19.

31. Елаковић, С. (1991), *Социолоџија слободног времена и туризма*, Савремена администрација, Београд.
32. *Енциклопедија Лексикографског завода*, књ. 6, Загреб, 1969, 485.
33. Фарли, Р. (1996), *Директни маркетинг*, Цлио, Београд.
34. Фингер, К. (1976), „Рекреација и спорт у Робинсон хотелима”, *Спортивска рекреација* бр 4, ЈЗФКМС, Београд.
35. Finger, K. (1976), „Rekreacija i sport u Robinson hotelima”, *Sportska rekreacija* br 4, JZFKMS, Beograd.
36. Finger, C. & Gayler, B. (1993), *Animation im Urlaub: Studie für Planner und Praktiker*, Starnberg in Greek, GNTO, Athens.
37. Глигоријевић, Ж., Нововић, М. (2014), „Здравствено-рекреативни туризам у процесу развоја бањских и планинских туристичких места”, *Економске теме*, 52(4), 509–522.
38. Видицки, Ђ., Контић, Љ., Вркатић, Л., Вукасовић, Д. (2018), „Еколошки и здравствени туризам из перспективе грађана Новог Сада”, *Еколоџија и здравствени туризам*, 16, 160–172.
39. Вишњић, Д., Јовановић, А., Милетић, К. (2004), Теорија и методика физичког васпитања, Факултет за спорт и физичко васпитање, Београд.
40. Воронина, А.Б. (2012), *Анимација, анимационна дејателност: сушност и основни закони*, Учене записки Гавричког националног универзитета им. В.И. Вернадског. Сериа «Географија». Том 25 (64), №3, стр. 49-55.
41. Вукотић, Е., Крамаршек, К. (1953), Збирка 600 игара, Спортска књига, Београд.
42. Glinia, E., Costa, G. & Antoniou, P. (2001), *Review on the management of animation in major hotel enterprises in Greece*, Proceedings from the 9th Congress of Physical Education & Sports, Komotini:Democritus University of Thrace.
43. Група аутора (1998), *Анимација у хотелијерској туристичкој понуди*, Опатија.35. Група аутора (1970), Програм васпитно-образовног рада у предшколској установи, Научна књига, Београд.
44. Група аутора (2005), Дечији спорт од праксе до академске области, Факултет за спорт и физичко васпитање, Београд.
45. Група аутора (1997). Корак по корак 2, Васпитање деце од три до седам година, Креативни центар, Београд.
46. Група аутора (1987), Модели физичке културе, РСИЗ ФК, Загреб.
47. Група аутора (1978), Спортска рекреација, НИП Партизан, Београд

48. Гърков, В. (2019), *Туризъм и анимация в туризма*, Монография, НСА ПРЕС, София.
49. Хорст, А. (1985), *Завој ѝроѝи десни*, Центер ССО, Љубљана.
50. Илић, В., Ивановски, А. (2007), „Анимација у функцији маркетинг догађаја”, Међународна научна конференција *Физичка акѝивносѝ и здравље* (162–166), Факултет спорта и физичког васпитања, Београд.
51. Илић, В., Ивановски, А. (2010), „Animation in function in touristic events”, 20th biennial international congress Tourism and hospitality industry (48–50), Faculty of tourism and hospitality management, Опатија.
52. Илић, В., Ивановски, А., Саити, Б. (2008), „Анимација во туризмот”, Међународен симпозиум *Туризмоѝ во 21 век* (79–83), Факултет за туризам, Скопје.
53. Ивановски, А. (2001), „Такмичење у анимацији”, Симпозијум са међународним учешћем *Физичка акѝивносѝ – ѝеорија и ѝракса* (21–23), Факултет спорта и физичког васпитања, Београд.
54. Ивановски, А. (2010), „Профил аниматора рекреације у туризму” (извод из магистарског рада), *Годишњак* 16 (105–118), Факултет спорта и физичког васпитања, Београд.
55. Ивановски, А. (2011), „Анимација и аниматор као део модерних спортско-рекреативних активности савременог живота”, Прва међународна конференција *Сѝорѝѝске науке и здравље*, Паневропски универзитет Апеирон, Бањалука.
56. Ивановски, А., Илић, В., Саити, Б. (2010), „Елементи квалитативне и квантитативне анализе знања и умења вођења програма анимације рекреативних активности у туризму, Међународна научна конференција *Физичка акѝивносѝ за свакога*, Факултет спорта и физичког васпитања, Београд.
57. Ивановски, А., Митић, Д. (2009), „Students camps as healthy lifestyle in Serbia”, *FISU CONFERENCE 25th UNIVERSIADE* (66–71), Факултет спорта и физичког васпитања, Београд.
58. Ивановски, А., Митић, Д. (2010), „Students camps as healthy lifestyle”, 5th international scientific conference *Education for human society*, Faculty of pedagogy St. Kliment Ohridski, Скопје.
59. Ивановски, А., Митић, Д., Пребег, Г., Саити, Б. (2011), „Међународни спортско-рекреативни камп као модел едукације младих”, Међународна знанствено-стручна конференција *Сѝорѝѝска рекреација*

- у функцији унапређења здравља (113–119), Кинезиолошки факултет Свеучилишта у Загребу, Осиејек.
60. Ивановски, А., Митић, Д., Пребег, Г. (2011), „Abstract, Importance of evening programs for the animator’s profile in tourism”, 19th International Congress of Physical Education and Sport, Department of Physical Education and Sport Sciences of the Democritus University of Thrace, Komotini.
 61. Ивановски, А., Пантелић, С., Пребег, Г. (2010), „Комуникација као важно средство за реализацију програма анимације рекреативних активности, Међународни научни скуп *Фис комуникације 2010*, Факултет спорта и физичког васпитања, Ниш.
 62. Ивановски, А., Митић, Д., Зегнал, М., (2012), „Едукација аниматора рекреативних активности у туризму”, у: Андријашевић, Мирна, Јуракић, Данијел (ур.), *Зборник радова*, Кинезиолошки факултет Свеучилишта у Загребу : Заједница спортских удруга Крижевци, Крижевци, 353–360.
 63. Ивановски, А. (2014), *Анимација програма рекреативних активности у туризму*, Докторска дисертација ФСФВБеоград.
 64. Ивановски, А., Митић, Д., Пребег, Г. (2021), *Туризам анимација рекреација*, ФСФВ Београд, ВСЗШ Београд, Географски факултет Универзитета у Београду.
 65. Jасовлев, Z. A. (1992), *Soft animation in hotels*, Agency Remark L.L.C., NY.
 66. Jakovljeviћ Z. (1996), *Soft animation in hotels*, SIA, Agency Remarc L.L.C..
 67. Јефкинс, Ф. (1991), *Односи с јавношћу за ваш бизнис*, Привредни преглед, Београд.
 68. Јовичић, Ж. (1976), *Основи туризма*, Научна књига, Београд.
 69. Јовичић, Ж. (1982), *Туристичка пројекција*, Туристичка штампа, Београд.
 70. Јовановић, В. (2013), *Темајски туризам*, Универзитет Сингидунум, Београд, 158.
 71. Јовановић, А. (2007), *Интегралност деце развоја кроз игру* (скрипта за предмет Теорија и методика елементарних игара), Факултет спорта и физичког васпитања Универзитета у Београду, Београд.
 72. Јотов, Н. (2013), *Беле и зелене школе*, Методски приручник за организаторе наставе у природи деце предшколске деце, СВЕН, Ниш, Асоцијација „Спорт за све“, Београд.
 73. Котлер, П. (1988), *Управљање маркетингом*, Истратисак, Загреб.

74. Котлер, П. (2004), *Десет смртних грехова у маркетингу*, Адижес, Нови Сад.
75. *Култура*: часопис за теорију и социологију културе и културну политику, број 60–61, 1983, Београд, тематски број: Туризам и култура, уредница Милена Драгићевић Шешић.
76. Кундрат, В., Медић, М. (1986), *Вежбе и игре лоптом за децу предшколског узраста*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд.
77. Lanquar R. (1985), *Sociologie de tourisme et des voyages*, PUF, Paris.
78. Малешевић, Н., Милијевић, С. (1983), *Игре за децу предшколског узраста и припремних одељења основне школе*, ООУР „Свјетлост“, Сарајево.
79. Малешевић, Н. (1971), *Вежбе обликовања*, Завод за издавање уџбеника, Сарајево.
80. Мандић, Т. (2003), *Комуникологија – психологија комуникације*, Клио, Београд.
81. Марковић, С., Мојзеш, О. (1972), *Тржишни аспекти спортске рекреације у туризму*, 71.
82. Марковић, М. и сарадници (1997), *Корак по корак 2, васпитање деце од три до седам година*, Креативни центар, Београд.
83. Михајловић, Д. (1989), *Зборник радова са конференције Улога бањских и климатских места у очувању и унапређењу здравља људи, бање, климатска места и рехабилитациони центри Србије*, Туристички савез Србије.
84. Милановић, Љ. (2004), *Збирка 300 игара*, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд.
85. Милетић, В., (2011), *Излаз из отворених врата – активности у природи - Филозофија модерног живота*, Београд, СИА.
86. Милетић, К. (1997), *Значај пешачења у рекреацији*, Часопис рекреација, „Спорт за све“, Београд.
87. Милинковић, А. (2003), *Све шајне масаже*, Удружење независних издавача књига, Београд.
88. Mill R. C., Morrison, A. M. (1985), *The Tourist System: An Introductory text*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
89. Митић Д., Живановић, Ж., „Значај и могућности примене рекреације у бањском туризму“, предавање по позиву Међународног института за менаџмент на Међународном научном симпозијуму *Правци развоја бањског туризма до краја двадесетог века*, 15–16.

- ноембар 1990, Бања Јунаковић код Апатина.
90. Митић Д. (1999), *Дојунски одмор радника*, ГВССС Београд, Рекреатурск и Удружење стручњака за рекреацију, Београд.
 91. Митић Д. (1996), *Компјаративна анализа мошнвације за долазак на зимовање ѿсејилаца зимских тшурисшичких ценшара Србије*, Докторска дисертација, ФФК, Београд.
 92. Митић, Д., Ивановски, А., Пребег, Г. (2010), „Students camps as model of education of healthy lifestyle”, 5th International Congress *Youth Sport 2010*, Faculty of Sport, Љубљана.
 93. Митић, Душан, Стефановић, Немања Тибор (2011), „Spret – model of increasing children’s interest of for physical activity – how to motivate children to be physically active, u: 22nd TAFISA World Congres: Sport for All: Building Bridges: abstract book, Kemer, Antalya: TAFISA, 22.
 94. Митић, Душан, Стефановић, Тибор Немања (1998), „Дан СПРЕТ-них – деци је потребна игра”, у: Ђорђије Радовановић (ур.), *Зборник радова са Првог међународног симпозијума Иновације настшавних шланова и програма физичког васишшања деце и омладине*, Факултет физичке културе, Нови Сад, 230–240.
 95. Митић, Душан (2005), „Директни и индиректни ефекти програма анимације у туризму”, у: *Congress Proccedings: Hotelplan 2005: Second Biennial International Congres = Друшш бијенални међународни конгрес* (Хотеллинк, год. 3, бр. 6), Хотел Хуатт Регенцу, Београд, 169–173.
 96. Митић, Душан (1999), *Дојунски одмор радника*, Градско веће Савеза самосталних синдиката Београда, Рекреатурск, Београд, реперторијум за наставну праксу студената.
 97. Митић, Душан (1994), „Комуникације у процесу формирања групе за спортско-рекреативну активност”, у: Ненад Живановић (ур.), *Фис комуникације ’94 : зборник радова Филозофског факултеша у Нишу* (Физичка култура, књ. 4), Филозофски факултет, Ниш, 170–173.
 98. Митић, Душан (1991), *Мошнвационе и социодемографске каракшесшисшике ограслих учесника зимске рекреације на Кошаонику*, магистарски рад, Београд, 177, [4] листа с таблама, граф. прикази, табеле.
 99. Митић, Душан (2011), „PEP model (promotion-education-promotion), u: Perspectives in Physical Education and Sport: book of abstracts, Constanta: Ovidius university press, Constanta, 7–8.
 100. Митић, Душан (1997), *Приручник за анимашоре зимске рекреације*, Са-

- вез за спортску рекреацију Југославије, Београд, 23
101. Митић, Душан (2000), *Приручник за аниматоре зимских рекреативних активности*, изд. аут., Београд, 60.
 102. Митић, Душан (2007), „Programs of Social Inclusion through Sports”, у: *CD's of extracts : proceedings*. [CD-ROM изд.], TAFISA, Buenos Aires.
 103. Митић, Душан (2009), „Promotion of Physical Activity for Youth during winter activity”, у: *Proceedings of 2009 Winter Universiade Sport Science Conference*, Harbin Engineering University Press, Harbin, 86.
 104. Митић, Душан (1992), „Рекреација спортском игром : магија лопте”, *Годишњак Факултета физичке културе Универзитета у Београду*, бр. 3, 163–166.
 105. Митић, Душан (2001), *Рекреација*, Факултет за спорт и физичко васпитање, Београд, 286, табеле, графикони.
 106. Митић, Душан (1983), „Рекреативно смучање ученика усмереног образовања Београда”, *Физичка култура*, бр. 4, 323–325.
 107. Митић, Душан (2009), „Школску спорт в Србску – скисености а перспективу = Школски спорт у Србији – искуства и перспективе”, у: *Словенску школску шпорти : њодмиенку – њрогнозу – розвој*, Министарство школства Словенскеј Републику, Штрбске Плесо, 26–41.
 108. Митић, Душан (2007), „Управљање спортско-рекреативним услугама”, у: *Програм едукације зайослених у туризму : Управљање у здравственом туризму*. Министарство туризма, трговине [Београд].
 109. Митић, Душан (2012), „Значај одгојне улоге спорта и рекреације у савременом друштву”, у: Мирна Андријашевић, Данијел Јуракић (ур.), *Зборник радова*, Свеучилиште у Загребу, Кинезиолошки факултет: Заједница спортских удруга Крижевци, Крижевци, 279–288.
 110. Митић, Душан (1992), „Компаративна анализа мотивације за бављење спортско-рекреативним активностима код студената и студенткиња Београдског универзитета”, *Годишњак бр. 4. Факултета физичке културе Универзитета у Београду*, 157–166.
 111. Ненадовић, Л. (1936), *Бање, морска и климатска места у Југославији*, издање писца, Београд.
 112. Нестороска, И. (2005), *Анимации во туризмот*, Факултет за туризам и угостителство, Охрид.
 113. Пелагић, В. (1905), *Велики стварни народни учитељ*, VI издање, Српска књижница, Нови Сад.

114. Плавша, Ј. (2007), „Спортско-рекреативни туризам”, скрипта, Природно-математички факултет Универзитета у Новом Саду, Нови Сад.
115. Pompl, W. (1983), „The concept of animation. Aspects of tourism services”, *Tourism management*, 4(1), 3–11.
116. Поповић, В. (2006), Сценска уметност и слободно време ученика у продуженом/целодневном боравку, Зборник радова са научног скупа „Слободно време ученика у продуженом/целодневном боравку“, Педагошки факултет, Сомбор;
117. Пребег, Г. (2009), *TEAM BUILDING – importance and application in the education of students as future managers – the role of University sports in education and society – a platform for change : proceedings*, Faculty of Sport and Physical Education,, Београд, 94–97.
118. Раич, А. (1989), „Економика физичке културе – предмет истраживања и наставе”, *Физичка култура* бр. 4, Београд, 245.
119. Ракин В. (2001), *Анимација у њакешу туристичких услуга*, Дипломски рад, ФСФВ, Београд.
120. Равкин, Р. (1989), *Анимација у туризму*, Заложба : Младинска књига, Љубљана : Загреб.
121. Релац, М. (1990), „Програми спортске рекреације као садржај активног одмора у здравствено превентивној и економској функцији развоја сувременог туризма”, III међународна научна конференција Комитета за спорт и слободно време ICSSPE – UNESCO, Партизан, Ровињ.
122. Релац, М., Бартолуци, М. (1987), *Туризам и спортска рекреација*, Информатор, Загреб.
123. Релац, М. (1972), „Организационо-методолошки приступ укључењу спортске рекреације у туристичко услуживање”, Зборник са Међународног конгреса *Економске вредности спортске рекреације у туризму*, Загреб–Пореч, 115–122.
124. Саити, Б., Ивановски, А. (2008), „Опис на програмата во хотел клуб Холидаус ин Евиа во Р. Грција”, Међународен симпозиум *Туризмот во 21 век (711–714)*, Факултет за туризам, Скопје.
125. Спарлинг, К. (1994), *Организација и функције маркетинга*, Цлио, Београд.
126. Спасић, В. (2004), *Пословање туристичких агенција и организатора њутовања*, МС Студио, Београд.
127. Стефановић, Немања Тибор, Митић, Душан (2010), „Monitoring

- of SPRET effects of senior elementary schoolboys and schoolgirls involvement in recreation”, *Ovidius University annals, Series Physical Education and Sport*, Seria educație fizică și sport, vol. 10, iss. 2, 277–281
128. Стефановић, Немања Тибор, Митић, Душан (2010), „Monitoring of SPRET effects on senior elementary school pupils’ involvement in recreation”, у: *Perspectives in Physical Education and Sport: book of abstracts*. Ovidius university press, Constanta, 10.
129. Стојиљковић, С. и сарадници (2005), *Фитнесс*, Унаграф, Београд.
130. Тодоровић, А. (1984), *Социологија слободног времена*, Интерпреглед, Београд.
131. Тодоровић, А. (1990), *Теорије туризма и културно-уметничке вредности*, Туристичка штампа, Београд.
132. Третьякова, Т.Н. (2008), *Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме*, Издательский центр «Академия», Москва.
133. Вучковић, С., Микалачки, М. (1999), *Теорија и методика рекреације*, Факултет физичке културе, Ниш, Нови Сад.
134. Вукановић, А. (1989), *Бање, климатска места и рехабилитациони центри Србије*, Туристички савез Србије.
135. Живановић, Ж. (1990), *Преференција ставова и потреба учесника рекреације у туристичким центрима Србије*, III међународна научна конференција Комитета за спорт и слободно време ICSSPE – UNESCO, Партизан, Ровињ.
136. Живановић, Ж., Митић, Д. (1984), „Зимовање на Копаонику”, *Физичка култура*, Београд, број 2, 120.
137. Живановић, Ж. (1997), *Истраживање рекреације у годишњем одмору – туризму*, радни материјали за интерну употребу, ФФК Београд.
138. Живановић, Ж. (1979), „Искусства организације допунских одмора радника у туристичким местима СР Србије са предлогом мера”, *Физичка култура* бр 3, Београд, 215.
139. Живановић, Ж. (1974), „Рекреација и туризам”, *Физичка култура* бр. 1, Београд, 35.
140. Живановић, Ж. (1980), „Сећање на весника рекреације”, *Физичка култура* бр. 5, Београд, 445.
141. Живановић, Ж. (1981), „Сећање на поборника здравља и рекреације”, *Физичка култура* бр. 3, Београд, 325.

Интернет извори:

- www.avantura-teambuilding.hr
- www.animacija.rs
- www.superkamp.rs
- www.world-tourism.org
- www.worldwatch.org
- www.unwto.org



др Александар Ивановски

је рођен 1973. у Бања Луци.

Дипломирао на Факултету физичке културе у Скопљу 1997. године са просеком од 10.0 у групи најбољих студената на Универзитету „Св. Кирил и Методије“.

Магистрирао 2010. године на тему: **Профил аниматора рекреације у туризму**, на Факултету спорта и физичког васпитања, Универзитета у Београду.

Докторирао 2014. године на тему: **Анимација програмима рекреативних активности у туризму**, на факултету Спорта и физичког васпитања, Универзитета у Београду.

Од 1996 до 2019. године у току летње сезоне бавио се организацијом и реализацијом програма анимације рекреативних активности у туризму у више хотела у Грчкој (Евиа, Крф, Халкидики, Закинтос, Пилион), као аниматор, тим лидер и менаџер анимације.

Учествовао у тимској реализацији преко 20 зимских, летњих и дечјих фестивала рекреације у организацији “Спорта за све” Србије и “Спорта за све” Београда, као аниматор и тим лидер.

Члан стручног одбора Асоцијације „Спорт за све“ Србије и Београда од 2009-2019.год.

Један од оснивача удружења ТРАС (Тим рекреације анимације и спорта) који је функционисао (од 2002. до 2007.) по принципу програма редовног рекреативног вежбања у клубу, летњих и зимских рекреативних кампова ученика и младих, промотивно пропагандних активности рекреације, школица спорта итд.

Председник АРТ Центра (Анимација Рекреација Team building, <https://animacija.rs/>) од 2007. год., који успешно ради на промовисању и организацији спортско-рекреативних активности, анимације и тим билдинг активности на различитим манифестацијама и за различите компаније по целој Србији и шире у региону.

Као последипломац рекреације Факултета спорта и физичког васпитања Универзитета у Београду, учествовао као сарадник на реализацији више зимских и летњих семинара рекреативних активности од 2002. до 2019. год.

Један од оснивача Београдске школе за аниматоре.

Од 2007 године предавач на изборном предмету Спорт и туризам, Техника са методиком у рекреацији, Педагошка пракса, Теорија и методика рекреације, Здравствени туризам, а од 2014. године изабран у звање про-

фесора струковних студија, на Високој спортској и здравственој Школи у Београду за поменуте предмете.

Гост предавач на Факултету спорта и физичког васпитања – катедра за рекреацију Универзитета у Београду, Високој хотелијерској школи струковних студија у Београду, на Факултету за туризам у Скопљу, Педагошком факултету у Скопљу, Географском Факултету одсек туризмологија у Београду, Факултету спорта и физичког васпитања у Скопљу и др.

Позивни предавач и водитељ радионица (10 година) на Међународном стручном скупу у Крижевцима, ХР.

Позивни предавач и водитељ радионица на међународним конгресима „Спортмеет“ у Пизи и Риму у Италији.

Дугогодишњи тим лидер Дечијег фестивала рекреације у организацији „Спорта за све“ Београд.

Супервизор пројекта „Супер распуст“ затим „Мој супер распуст“ и „Супер камп“, Дечји рекреативни кампови на Тари, Дивчибарама, Руднику, Златару, Грчкој итд.

Главни организатор АРТ Дечијег летњег спортско рекреативног кампа у Д. Милановцу, 2013. и 2014.год и на Копаонику 2015, 16, 17.године.

Супервизор и консултант групе аниматора на територији Грчке (Евиа, Халкидики, Крф, Закинтос, Кефалонија, Пилион) од 2006.год. до данас.

Члан Спортско дијагностичког центра Шабац (<https://sdcs.org.rs/>) преко ког је укључен у реализацију Ерасмус пројеката (PYSD, STS, NOPASUS, SPOCLIMAT, УНВ, FYSSP-ЕН1 и др.).

Учествовао у реализацији неколико Ерасмус пројеката преко Високе спортске и здравствене Школе, као и пројеката Општине Сурчин и Чукарица. Учествовао у реализацији ЗУОВ пројекта као члан тима са ВСЗШ.

Течно говори енглески, грчки, македонски. Познавање основа неколико европских језика.

Објавио је преко 90 стручних и научних радова, међународну монографију на енглеском језику „*Animator in Tourism*“ са рецензијом истакнутих аутора из Турске, Хрватске и Македоније и уџбеник „*Туризам рекреација анимација*“ у издању Високе спортске и здравствене Школе, ФСФВ и Географског факултета Универзитета у Београду.



др Небојша Јоџић

рођен је 1962 године у Димитровграду у учитељској породици.

Образовање је стекао на Факултету за спорт и физичко васпитање Универзитета у Београду и Националној спортској академији у Софији; доктор наука спорта и физичког васпитања, Факултет за кинезитерапију, туризам и спортску анимацију-НСА Софија (просек оцена 10,00); мастер СПА и Велнес-а, Факултет за кинезитерапију, туризам и спортску анимацију-НСА Софија (просек оцена 09,80); Професор спорта и физичког васпитања, Факултет спорта и физичког васпитања, Универзитет у Београду (просек оцена 08,47); Виши организатор рекреације, Факултет спорта и физичког васпитања, Универзитет у Београду (просек оцена 08,63).

Радио је као сарадник за физичко васпитање у предшколској установи у Димитровграду, као и професор физичког васпитања у Основној школи (Димитровград) и Гимназији “Св. Кирило и Методије” (Димитровград). На Високој спортској и здравственој школи (Београд) биран је у звање вишег предавача. Објавио је две књиге и преко тридесет научних радова. Присуствовао је на преко двадесет међународних научних конференција.

Обављао је дужност секретара и председника Друштва „Спорт за све – Соко” Димитровград, члан управног Одбора „Рафтинг Асоцијације Србије”; члан управног Одбора Про Оутдоор Тeam, члан управног Одбора Соколског Савеза Србије; члан стручног Савета “Асоцијације спорт за све” Србије; члан комисије за доделу лиценци у оквиру „Спорта за све” при Асоцијацији „Спорт за све” Србије итд. Радио је на реализацији пројекта из области анимације, рекреације, СПА и ВЕЛНЕСС културе, кинезитерапије, спортског тренинга. Био је тим лидер више програма образовног и спортско-рекреативног карактера. Добио је признање Међународног Олимпијског Комитета за развој „Спорта за све”, признање „Спорта за све” Србије, као и многобројна признања локалног карактера.

Научна интересовања: Моделовање програма у Велнесс-у и СПА-култури, спортска анимација, активности у природи, програми здравствене превенције, спортска рекреација, теорија и методика физичког васпитања и спортског тренинга.

Контакт: nebojsajotov@gmail.com

др Горан Пребеџ

Запослен је на Катедри за теорију и технологију спорта и рекреације на Факултету спорта и физичког васпитања Универзитета у Београду, од 2010. године, тренутно у звању ванредног професора.

На истом факултету је 2007. дипломирао, 2012. одбранио мастер и 2015. докторирао.

Поред факултета ангажован је у различитим спортским организацијама, удружењима и савезима:

- Председник Спасилачког савеза Србије.
- Један од предавача на Београдској школи за аниматоре.
- Стручни сарадник Савеза за рекреацију и фитнес Србије
- Стручни сарадник часописа Фитнес манаџмент интернационал.
- Члан стручне Комисије за рекреативни спорт Спортског савеза Београда.
- Као тим лидер организује и реализује кампове за децу школског узраста, спортско-рекреативног типа у земљи и иностранству (Бугарска, Грчка, Италија, Шпанија).
- У агенцији СКИ СУН&ФУН ангажован ако координатор инструктора скијања за реализацију програма „Бела седмица“.
- Члан тима за супервизију пројекта „Супер распуст“, „Мој супер распуст и „Супер камп“, припрема и организује студенте ФСФВ-а за реализацију наставне праксе.
- Дугогодишње искуство у планирању и реализацији манифестација различитих садржаја у простору рекреације (кампови за децу, летњи и зимски фестивали рекреације, тим билдинг програми, стручне трибине).
- Организатор и реализатор више међународних научних конференција и стручних скупова.
- Као аутор и коаутор публикувао преко 50 научних и стручних радова у домаћим и међународним часописима, конференцијама и стручним трибинама.
- Интересују га рекреација, скијање, наутика, практично стрељаштво.



др Душан Мишић

је рођен је 1956. године у Великом Градишту.

Редовни је професор на Катедри за теорију и технологију спорта и рекреације на Факултету спорта и физичког васпитања Универзитета у Београду.

Основну школу и гимназију завршио је у Краљеву. Дипломирао је 1980., магистрирао 1991. и докторирао 1996. на Факултету физичке културе Универзитета у Београду, где и ради од 1983. године.

Поред матичног Факултета по позиву је предавач за област Рекреације, Фитнеса, Анимације у туризму и „Спорту за све“ на више домаћих и страних Универзитета:

- Две године био је носилац предмета на мастер програму на Универзитету медицине у Тргу Мурешу.
- Позивни предавач на мастер програму Нингбо Универзитета спортских наука у Кини.
- На одсеку туризмологије Географског факултета Универзитета у Београду предаје Анимацију у туризму.

Посебно се интересује за моделирање подстицања на физичку активност, мотивацију и промоцију физичке активности. Заједно са студентима ради на генерисању и тестирању нових модела подстицања и праћење ефеката физичке активности: ФЕСТИВАЛ АЕРОБИКА, АЕРОБИК HAPPENING,, Рекреативно саветовалиште, Фестивал традиционалних игара студената и перманентно ради на проналажењу и тестирању модалитета организовања манифестација (Кермес, Победник остаје, Рекордер дана, Двоструки победник, Лутрија учесника, Признајем да си бољи) водећи посебно рачуна о динамици догађаја.

Аутор је Уџбеника „Рекреација“, више приручника за различите облике наставне праксе студената из области рекреације. Коаутор међународне монографије „Animator in Tourism“.

Аутор и коаутор преко 200 радова који су презентовани на научним и стручним скуповима-конгресима-часописима међународног и националног значаја. Позивни предавач на конгресима FIEP, TAFISA. Учесник МОК светских конгреса спорта за све, ISCA, APERION итд.

Као спортски радник и стручњак у Асоцијацији „Спорт за све“ промовише активни стил живота кроз манифестације вежбања ради здравља: ДАН

ИЗАЗОВА, Дан здравља спорта и рекреације, Светски дан пешачења, Летњи и зимски фестивали рекреације за децу и одрасле, ЕХПО-ЗИМ, Сајам спорта, науке и туризма.

Председник Удружења стручњака за рекреацију Београда које заједно са Центром за перманентно усавршавање од 2002 године организује Школу за персоналне фитнес тренере; Групне фитнес програме. Наставник на оспособљавању кадрова Јога савеза Србије. Суоснивач је Београдске школе за аниматоре 2002 године, којој се касније прикључила и YUTA. Активан је на унапређивању едукације за рекреацију у туризму; Семинари за аниматоре Зимских рекреативних активности. Удружење реализује програме: Школа у природи, Допунски одмор радника, Радничко спортске игре, Фестивал Аеробика, Аеробик хаппенинг, Екскурзије, Тим билдинг програме.

Члан је тимова који пишу докумената на националном нивоу: Стратегија превенција кардио обољења до 2020.; Стратегија за развој спорта 2009-2013, 2014-2018, 2019-2029; Стратегија развоја школског спорта Србије 2015-2018.; Програм развоја спорта у Београду 2016-2018., 2020-2030. Коаутор два приручника о спорту за јединице локалне самоуправе. Део тима који је одржао серију националних семинара о спорту у ЈЛС-јединицама локалне самоуправе.

Организатор и реализатор више међународних научних конгреса, конференција и стручних скупова.

Члан редакције и рецензент у неколико домаћих и међународних часописа.

Потпредседник Асоцијације „Спорт за све“ Србије, члан управног одбора TAFISA Европе.

Учествује у реализацији неколико пројеката ERAZMUS плус СПОРТ.

Председник комисија за издавање дозвола за рад у областима: „Спорта за све“; Школски спорт и предшколску физичку активност; Соколство.

IVANOVSKI Aleksandar, Jotov Nebojša, Prebeg Goran, Mitić Dusan
Programi animacije za predškolski I školski uzrast
Izdavač: centar dječjih letovališta I oporavilišta grada Beograda, Beograd

Beleska o autorima: str:91-96-Bibliografija

ISBN-978-86-907944-0-9

Ivanovski, Aleksandar-1973, Jotov, Nebojša-1962, Prebeg, Goran-1982,
Mitić, Dusan-1956

ISBN-978-86-907944-0-9



9 788690 794409